AÑOS DE HISTORIETA ◆ 100 AÑOS DE HISTORIETA ◆ CIEN AÑ

ESPECIAL 2do ANIVERSARIO

COMIQUEANDO

#21 MAYO 1996 COMIQUEANDO
AÑO 3 $ 8.00

=LordGrood=

REPORTAJE A SIMON BISLEY

SUPLEMENTO X-MEN PARA COLECCIONAR

SUPER POSTER COLOR X-MEN DE A.OLIVETTI

CYBERSIX SUPERSTAR

TENES QUE VENIR

GAIA

- Un mundo nuevo en materia de comics.
- Encontrá todas las revistas americanas todas las semanas al mejor precio.
- Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
- También videos, remeras, posters y mucho más.
- Te esperamos de lunes a jueves de 11:30 a 21:30, los viernes y sábados hasta las 22:30.

  Ahora también abrimos los domingos.

GALLO 1639 TEL: 821-7653.

(Santa Fe al 3000)

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

por Andrés Accorsi

Hola, cómo va. Me siento a escribir esto completamente desnudo. Y no, no es la metáfora fácil de "desnudo mi alma para hablarles con toda franqueza". Lo que pasa es que me agarró una feroz tormenta de Abril, de esas que te empapan hasta el apellido y, mientras se seca la ropa, no llevo más vestimenta que la malla del reloj. Pero siempre que llovió, paró.

Y esa frasecita, gastada hasta el hartazgo, resume un poco mi estado de ánimo en este momento, mientras festejo la inminente aparición de un nuevo título argentino en los kioscos, el buen arranque de la serie de TV de Cybersix, el mucho espacio ocupado por el comic en la última Feria del Libro y -de ilusiones también se vive- la creciente posibilidad de que nuestra ciudad sea, durante las vacaciones de invierno, sede de un evento comiquero a gran escala. Respecto de esto último no tengo mucha data confirmada, pero parece que la mano viene grossa, así que a prestar atención. Algo me dice que ya pasó lo peor, que nuestra historieta y nuestro mercado están en condiciones de intentar, una vez más, alcanzar la cima. Empapado y en pelotas (tal como estoy yo ahora), el comic argentino está asomándose a ver si paró el diluvio. Esperemos que un rayo de sol sea la respuesta.

Y hablando de cosas para festejar, me llena de orgullo mirar el almanaque y decirles que este humilde pasquín ha cumplido dos años de vida. Hemos recorrido un largo camino, nos falta mucho por recorrer, y todas esas gansadas que dicen las viejas. Pero la realidad es que no lo podemos creer. Fuera de toda joda, no lo podemos creer.

El lector más avezado de esta columna ya estará pensando: "Número Aniversario! Oh, no! Este plomo se va a poner de nuevo a agradecerle a cien millones de tipos: imprenteros, auspiciantes, distribuidores y vendedores de baldositas en el subte!"

Pero esta vez no. Ellos y todos los que hacen posible que Comiqueando llegue hasta tus manos, ya saben hasta qué punto estoy en deuda con ellos.

Esta vez quiero acordarme de los amigos de esta revista, que no forman parte de nuestro staff, pero cuyo aporte y su buena onda nos alegra un poquito la vida. Me acuerdo, entonces, de la gente de las radios, los diarios y las revistas que nos difunden, de los comerciantes que nos apoyan y recomiendan, de los guionistas y dibujantes que siempre están dispuestos a darnos reportajes o a dibujar tapas o páginas del Comic de Nunca Acabar, de los chicos que nos mandan sus fanzines, de los que se quedan charlando con nosotros en las comiquerías o en el Parque, de los que nunca nos vieron ni en fotos pero nos mandan cartas que empiezan con "Amigos de Comiqueando", de los que se acercan a tirarnos ideas y de todos los que alguna vez hicieron o harán algo para que nosotros o esta revista (que no es muy distinta de nosotros) estemos un cachito mejor.

Y sobre todas las cosas, Diego y yo queremos dedicarle este número a nuestros amigos que trabajan codo a codo con nosotros para que Comiqueando sea posible: Negro Botticelli, Dr.Sax, Bicho García, Don Ostuni, Colo Berenguer, Master, Juanma García Carral, Gustavito Secreti (hoy ausente con aviso), abyecto Dr.Müle, Mono Grinbaum, Luquitas Varela, Dani, Gus Sala, Fernando "Me niego a ser cordobés" Calvi, Aqualad, esta fiesta es para ustedes y para todos aquellos que alguna vez pusieron su firma (y su corazoncito) en estas páginas.

Por ellos, por ustedes, por el comic y por un mundo mejor, les este brindis imaginario. Salud, que disfruten este número y los espero en Julio, en el Salón de la Justicia...

C INDICE 21

©Trillo/Meglia

©Leonardo Manco

SECCIONES

Pag.3: EN EL SALON DE LA JUSTICIA. Editorial de Andrés Accorsi.

Pag.5: COMIC CLIPS. Toda la información del planeta y más Chiquititas.

Pag.8: AGENDA ARGENTA. Datos, primicias, opinión y servicios en una Agenda más grande que nunca.

Pag.16: FICHA: Ambush Bug, por Diego Accorsi.

Pag.19: 203.3 KHZ, la nueva creación de Leonardo Manco debuta en exclusiva en las páginas de Comiqueando. Sintonizala!

Pag.28: FICHA: Ranma 1/2, por Juan Manuel García Carral.

Pag.29: LOS RESCATADORES se dirigían a Transilvania pero terminaron en Brasil, bajo el irresistible influjo de Mirza, la Mujer Vampiro.

Pag.30: MESA REDONDA. El tradicional foro de opinión de Comiqueando en una entrega que pasará a la historia por la generosa repartija de altas calificaciones.

Pag.35: FICHA: Doomsday, por el Dr.Sax.

Pag.36: HUMBERTO POLLO, el detective plumífero de Dani the O, protagoniza otro caso acerca del cual es mejor averiguar poco y nada.

Pag.38: CEBAMIENTO INFINITO. Lisandro Berenguer Grassi salió a pasear por Internet y nos terminó cebando con un informe especial.

Pag.40: LA VERDULERIA. El Dr.Mule reparte garrotazos a mansalva y resucita -a pedido del público- el tradicional Bottom Ten.

NOTAS

Pag.11: CYBERSIX SUPERSTAR. La heroína de Trillo y Meglia llegó a la pantalla de Telefé y Andrés Accorsi recorrió el backstage como ningún medio pudo hacerlo.

Pag.17: LA ACHA, A HACHAZO LIMPIO. Los creativos de la historieta argentina se embarcan en un nuevo proyecto y Comiqueando lo anticipa en exclusiva.

Pag.41: X-MEN, Sólo Para X-Pertos. Vigésimoprimera entrega de la meganota que cubre vida, obra y milagros de los famosos mutantes marvelianos.

5-96

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente numero son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Tramite.

Comiqueando es marca registrada (N° de Titulo 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1° piso.

Vaya coincidencia! Comiqueando cumple años en su N°21 y tanto Andrés como Diego nacieron un dia 21. ¿Adivinen a qué número le vamos a jugar en la Quiniela?. MAYO de 1996.

SWAMP THING, AL FREEZER

Después de 14 años de publicación ininterrumpida, la DC decidió cancelar la revista Swamp Thing en su número 171. Iniciada en 1982 como merchandising complementario del largometraje de Wes Craven, el comic soportó el rotundo fracaso de la película, le abrió las puertas del mercado americano al ilustre Alan Moore, fue el centro de un escándalo que terminó con el alejamiento del dibujante/ guionista Rick Veitch, languideció durante años víctima de los soporíferos guiones de Nancy A.Collins y resurgió de sus cenizas en 1994, de la mano del actual equipo creativo, compuesto por Mark Millar (guión) y Philip Hester (dibujo). "Realmente es difícil de entender - nos dijo el coordinador Stuart Moore- Las historias eran cada vez mejores, pero las ventas cada vez más bajas". Sin embargo, Moore no descartó la aparición de futuros prestiges o miniseries con el monstruo de la ciénaga como protagonista. "Decidimos ponerlo un tiempo en el freezer -dijo Moore- dejar que la gente descanse del personaje y traerlo de vuelta en un par de años, a ver qué pasa". Swamp Thing, la gran creación de Len Wein y Berni Wrightson, el abuelo de la línea Vertigo, uno de los mejores personajes de todos los tiempos, no dice adiós, sino hasta luego. Lo vamos a extrañar! (A.A.)

chiquititas

EUROPA

• L'Umo Invisible es el título del nuevo trabajo de Milo Manara, secuela del exitoso Perfume del Invisible. Ya se anunció su pronta aparición simultánea en italiano, francés y castellano.

ARGENTINA

• Cazador nº18 retoma eventos de la recordada saga de Patoruzú, cuando Isidoro sale de la cárcel con una onda muy Cabo de Miedo. Mientras tanto, en Cazador Comix, además del susodicho paladín de las puteadas, se lucen trabajos de Vuillemin, Friedman, Diego Parés y nuestro último gran hallazgo: Fernando Calvi.

• Otra buena de La Urraca: está confirmada para Junio la edición (a todo lujo, según dicen) de Fantagás, un espectacular trabajo a color de Carlos Nine, hasta ahora inédito en el país. Y una mala: dejó de salir el comic-book de Ren & Stimpy.

• La fabulosa colección Enedé de Editorial Colihue suma muy pronto una recopilación de historietas del perverso y desopilante Tati y La Guerra de los Antartes, la legendaria tira diaria de HGO y Gustavo Trigo. Fuerza!

• Más o menos al mismo tiempo que este número de Comiqueando llega a los kioscos el primer número de La Negra, un comic-book con la onda de violencia-en-joda que impuso Cazador, pero con guiones de Toni Torres (el viejo y querido Nito) y dibujos de Gustavo Desimone. Pasá por el kiosco y levantate a La Negra... si ella quiere.

DARK HORSE

• Girl Crazy es el título de la miniserie creada por Gilbert Hernández para Dark Horse. Tres números de aventuras dinámicas y diversión sexy, con tapas de su hermano Jaime.

• Hellboy se encuentra con Ghost en una miniserie de dos números con guión de Mike Mignola y dibujos de Scott Benefiel y Jasen Rodríguez, en un esfuerzo más por levantar a los intrascendentes superhéroes de Dark Horse.

• Starslammers, la miniserie de Walt Simonson que quedó inconclusa en Bravura, culmina ahora en un especial editado por Dark Horse, festejando el ingreso del autor al sello Legend.

• En Junio llega el esperado Batman/ Grendel II, secuela del majestuoso primer team-up de 1991, pero ahora protagonizado por Grendel Prime. Una vez más, escribe y dibuja el impactante Matt Wagner.

DC

• DC vuelve a apostar a sus personajes menores, despegándose un poco de tanto Superman y Batman. Supergirl tendrá pronto su propia serie regular, a cargo de Peter David y Gary Frank. La tan anunciada serie de Nightwing sigue en carpeta, como así también miniseries de Jesse Quick y Tempest (ex-Aqualad). Arsenal y Martian Manhunter también tendrán su chance, dependiendo de las ventas de los especiales que salen este mes, uno de cada personaje. Eradicator también prueba

CHAU RANMA

Con miles de páginas a sus espaldas, 161 episodios de TV, tres largometrajes para cine y seis exitosos OVAs, Rumiko Takahashi puso punto final a la saga de Ranma 1/2. La relación entre Ranma y Akane, una de las más exitosas del manga contemporáneo, fue publicada ininterrumpidamente por el Weekly Sunday durante prácticamente diez años. Las desventuras de Ranma Saotome, joven experto en artes marciales que cambia de sexo cada vez que se moja, contienen algunas de las páginas más sensibles, sensuales, frescas y entretenidas del comic nipón. Rumiko dijo basta, pero nos quedan sus tomos rebosantes de historieta sencilla y atrapante. Larga vida a Ranma! (F.G.)

© Rumiko Takahashi

FORZA ITALIA

Marvel Italia resultó todo un éxito, al punto que sus revistas encabezan las listas de las más vendidas junto a Dylan Dog y Cybersix. Aprovechando el interés del público, la filial italiana de la multinacional yanki editó en Marzo la novela gráfica Silver Surfer, con guión de Ron Marz y dibujos de Claudio Castellini (ex-portadista de Dylan Dog e ilustrador de Marvel vs.DC), historieta de 46 páginas en blanco y negro que se publicara en los EEUU recién en Junio. Y como si esto fuera poco, Marvel Italia acaba de anunciar la creación de una colección especial dedicada a mancomunar los talentos norteamericanos e italianos. ¿Los próximos lanzamientos? Un Hulk de Peter David y Bruno Brindisi y un Spider-Man de J.M.de Matteis y Pino Rinaldi. ¿Parlamo italiano? (F.G.)

SIGUEN LOS PREMIOS

Como es costumbre, pasó el Salón de Angouleme y nos dejó los codiciados trofeos Alph-Art a la mejor producción (de acuerdo con el mercado francés) de 1995. Los premios y los galardonados fueron: Gran Premio del Pueblo de Angouleme: André Juillard; Mejor Album Francés: L'Autorroute du Soleil, de Baru; Mejor Album Extranjero: Bone, de Jeff Smith; Mejor Guionista: Alexandro Jodorowsky por Juan Solo: Fils de Flingue; Mejor Album Humorístico: Poignées de'Amour, de Willem; y Premio del Público: Thorgal: La Couronne d'Ogotay, de Rosinsky y Van Hamme.

En otro continente, a través de la glamorosa pompa hollywoodense, la industria cinematográfica norteamericana otorgó los Oscar, que incluyeron un merecidísimo Premio Honorario al maestro Chuck Jones y un Premio al Logro Especial para el director John Lasseter por su labor en Toy Story (con corto especial y todo). Como es costumbre, Disney se apropió de las estatuillas a la Mejor Banda de Sonido de Musical o Comedia y al Mejor Tema Musical, ambas por Pocahontas, cuya partitura firmaron Alan Menken y Stephen Schwartz. Por último, A Close Shave, de Nick Park, ganó en el Rubro Cortometraje Animado. (F.G.)

© Rosinsky/Van Hamme

suerte con tres números a cargo de Iván Vélez Jr. y Roger Robinson, mientras Demon buscará revancha en un prestige co-protagonizado por Batman, con guión de Alan Grant y dibujos de David Roach.

• Los rumores sobre la nueva Justice League vienen in crescendo. En Julio se larga una miniserie contra el Dr. Destiny, co-escrita por Mark Waid y Fabián Nicieza, creando expectativas para el N°1 de la nueva serie con guión de Grant Morrison y dibujos de Howard Porter. Parece que la nueva formación incluirá a Superman, Batman, Wonder Woman, J'onn J'onzz, Aquaman, Flash y Green Lantern. ¿Qué tal?

• Detective Comics llega al N°700 y se festeja con otro intrincado crossover entre todos los títulos de Batman y el esperado regreso de Ra's al Ghul.

• La serie de New Gods viene cada vez mejor: el N°10 lo dibuja Keith Giffen (en su primer trabajo para DC en más de tres años) y a partir del N°12 se hace cargo del guión y del dibujo otro mito, John Byrne.

• Los New Titans vuelven pronto, con Atom como líder y nada menos que George Pérez acompañando en las tintas al guionista y dibujante Dan Jurgens. Y hablando de grupos de héroes jovencitos, se viene Superboy & the Ravers, con guiones de Karl Kesel y dibujos de Paul Pelletier.

• Gon, el popular dinosaurio de Masashi Tanaka, llega a los EEUU para ser editado por Paradox Press, que también relanza las mejores historias de los fabulosos Big Books en la revista 100% True?.

•Por el lado de Vertigo, se viene la miniserie de Saint of Sinners (personajón creado por Garth Ennis en la serie de Preacher), la reedición de Sandman desde el N°1 y Girl, una miniserie de tres números que reúne a Peter Milligan y Duncan Fegredo, el equipazo de Enigma y Face.

IMAGE

• Image anda buscando cómo levantar sus ventas y, consultando el Libro de Trucos Baratos de Marvel y DC, eligió el más fácil: un crossover entre todos sus títulos. Para que la cosa no sea extremadamente verdulera, contrataron como guionista a Alan Moore.

• Y hablando de Moore, el barbeta se hace cargo de Supreme y deja WildCATs en las hábiles manos de Garth Ennis.

• Astro City vuelve, pero no vuelve. La fabulosa creación de Kurt Busiek será retomada por Homage Comics, una nueva editorial al margen de Image, pero dirigida por Jim Lee.

• Jon Sable, aquel personajón de Mike Grell, vuelve como invitado en el N°5 de Maggie the Cat, la bad girl del veterano crack del comic.

• Big Bang Comics es un nuevo título de Highbrow, con historietas que homenajean a las de la Golden Age y reúnen a autores nuevos y de aquel entonces. Por fin veremos las historias

LLORA ITALIA

En un trágico y tonto accidente automovilístico, falleció al ser atropellado el italiano Franco Bonvicini, mundialmente conocido como Bonvi. Había nacido el 31 de Marzo de 1941 en Modena y desde muy joven se volcó al comic. Creó su primera tira en 1969 y esta le abrió las puertas de las grandes revistas europeas: Sturmtruppen, ácida y comiquísima parodia de las tropas alemanas de la Segunda Guerra Mundial. Sus obras posteriores (Cattivik, Posapiano, Nick Carter, Superguilp!, Saturnino Farandola y Milo Marat, entre otras) no alcanzaron la repercusión de Sturmtruppen pero igualmente fueron aceptadas por el público y la crítica especializada, que le otorgó el Premio Yellow Kid en 1974. Bonvi estaba por cumplir 55 años. También en Marzo falleció de cáncer otro gran historietista italiano, Magnus. Roberto Raviola nació en 1939 en la ciudad de Bologna, donde se desarrolló como ilustrador publicitario hasta que la Editorial Corno lo instó a probar suerte en el terreno del comic. Bajo el seudónimo Magnus, comenzó entonces a crear diversos personajes que marcaron a fuego el rumbo de la historieta adulta italiana, casi siempre bajo guiones de su amigo Max Bunker. Kriminal (1964), Satanik (1965), Agente SS018 (1965), Gesebel (1966) y Alan Ford (1969) fueron los personajes que lo consagraron gracias a su destreza anatómica y el poderoso claroscuro. Lo Sconosciutto, Las 110 Píldoras y Necrón fueron sus últimos éxitos internacionales, aunque no lograran igualar el impacto alcanzado por Kriminal, despiadado asesino que suscitó diversas controversias en su país de origen. Magnus tenía 57 años. (F.G.)

MARVEL SALE AL CRUCE

Mitad para repetir el éxito de sus crossovers con DC y mitad para deshacerse de su imagen de "enemigo público No.1", Marvel retoma con énfasis la política de juntar a sus personajes con los de otras editoriales.

Así llegan muy pronto los team-ups con Image y Marvel, con dos primeros intentos: Badrock/Wolverine (con guión de Jim Valentino y dibujo de Chap Yaep) y Prophet/Cable (con guión de Chuck Dixon y dibujo de Rob Liefeld), ambos producidos por el estudio Extreme de la editorial con sede en California. Para más adelante se esperan las versiones Marvel de estos mismos encuentros, el Wild-CATs/X-Men (ahora parece que serán cuatro libros, programados para fin de año) y el Badrock/ Spider-Man, también con Liefeld y sus muchachos.

Por otro lado, Acclaim/Valiant logró un contrato exclusivo con Fabián Nicieza. El primer proyecto de nuestro compatriota (ya definitivamente alejado de la Marvel) es el crossover entre Iron Man y X-O Manowar, una historia de dos partes con dibujos de Andy Smith. Pero además, Acclaim lanza el video-game de X-O/Iron Man: Heavy Metal, con unos gráficos que parecen muy pero muy grossos y una aventura en la que vos podés vencer al Baron Zemo, Titania (la verdadera, no Rogue) y varios villanos más, incluyendo a los enemigos de X-O. Marvel también lanzará su versión de este team-up en un comic, pero no en video-game, porque saben que en este rubro Acclaim les pasa el trapo.

Y bueno, Marvel ha decidido convertirse en Amigo Amor. Una lástima, porque el rol de Malo de la Película le salía bastante bien. (Mr.M.)

clásicas de Mighty Man!

• Spawn llega al N°50 y lo festeja con un número doble, en el que el mismísimo Mc Farlane dibuja y entinta una de las dos historias. Algo realmente raro y digno de ser festejado.

MARVEL

• Se confirmó la línea de comics de Star Trek que está por lanzar Marvel. Los títulos iniciales son: ST: Deep Space Nine, ST: Voyager, ST Unlimited (con aventuras de la tripulación clásica y la de Next Generation), Star Fleet Academy y Enterprise: The Early Voyages. Todavía no hay equipos creativos confirmados, pero ya se está hablando de un crossover con los X-Men, para arrancar con buenas ventas. Puaj!

• Mientras tanto, Marvel cancela casi todas sus series basadas en personajes ajenos: los títulos de Conan, Power Rangers, VR Troopers, Ren & Stimpy, Beavis & Butt-Head y casi toda la línea Disney se deja de publicar a partir de Junio.

• Otros títulos que llegan a su fin son Captain Marvel, Fantastic Four Unlimited, Green Goblin y New Warriors. Algunos rumores sostienen que Daredevil también podría morder el polvo, para ser reemplazado por un nuevo título con Elektra a la cabeza.

• Por otro lado, Marvel baja a 1.50 u$ el precio de tapa de Punisher, Incredible Hulk, Ghost Rider y Daredevil y aumenta la cantidad de páginas -pero sin subir el precio- de los títulos de Spider-Man y X-Men. Bien hecho!

• Y otra buena de Marvel: para seguir adelante con la serie de Thor, ahora hay dos Thores. El clásico caerá bajo las garras de Rob Liefeld en Avengers y el nuevo Thor, Red Norville seguirá de la mano de Messner-Loebs y Deodato en su propia revista, que será rebautizada Journey into Mystery, el nombre de la serie antes del debut de Thor.

• El universo Marvel 2099 cierra todos sus títulos en Junio, pero vuelve al mes siguiente con una serie de antología, que incluirá historias de varios de sus personajes.

OTRAS

• Caliber republica en formato de comic-book la impresionante Silent Invasion, una serie completamente hipnótica y atrapante, de Michael Cherkas y Larry Hancock. No te la pierdas. Además esta editorial lanza Construct, una miniserie con guión de Paul "Hellblazer" Jenkins y dibujos de Leo Durañona.

• Y vuelve Elfquest, con un nuevo N°1, pero de 64 páginas, para poder incluir varias historias ambientadas en el complejo y encantador universo de Wendy y Richard Pini.

• Otro clásico independiente, Cerebus, llega a su décima recopilación con Minds, el final de la compleja Mothers & Daughters. El libro incluye los N°s 187 al 200 de esta fundamental serie de Dave Sim.

• Y nuestro amigo e ídolo Evan Dorkin saca una nueva serie junto a Sarah Dyer. Se llama Kid Blastoff, la protagoniza un joven salamín y la publica Slave Labor, la editorial de Milk & Cheese.

AGENDA ARGENTA

OPINION

EL FIN DE LA AVENTURA por Diego Accorsi

En realidad, muy pocos deben haber sido los que se dieron cuenta de que la clásica y legendaria Skorpio dejó de aparecer tras su número de Enero. Y aunque no es una sorpresa, seguro es una lástima. Aquellos pocos que leyeron el número 235, sabían (como yo) que Skorpio volvía a salir en Febrero. No salió.

Para nuestro número anterior de Comiqueando, ya sabíamos que no estaba saliendo, pero desde mi lugar de privilegio dentro de la editorial Record, supe que se albergaba la posibilidad de continuar con la revista en Marzo o Abril. No dejé que Andrés informara del cierre hasta no estar absolutamente seguro de que la Skorpio había muerto. Ahora sí, ya es un hecho.

Para mí esto significa no sólo la pérdida de un ingreso de guita mensual, sino la del contacto con el público que tenía mes a mes en la Skorpio, la posibilidad de hacer notas, juegos, clips y un etcétera que llevé a cabo con total libertad durante casi cinco años a lo largo de cincuenta números.

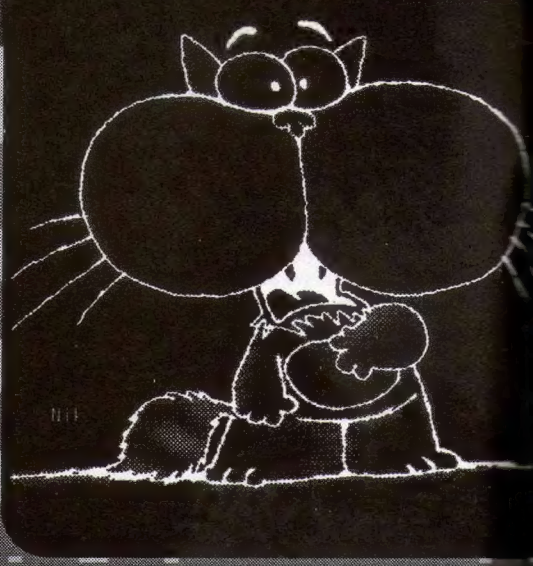
En el último número, me quedó una carta sin contestar, que prometí seguirla en la Skorpio siguiente. Desafortunadamente, no pude. Muchas veces había prometido hablar de Juegos de Rol y nunca llegué a hacerlo. Lo que sí pude hacer fue darme grandes gustos profesionales como la nota doble sobre Matt Groening (nº195 y 196), la tirada de bolas a Perfil por Flushman "el Hombre Inodoro" por la cual casi me echan a los tres números (nº185), la nota de La Religión en los Comics (nº188), la nota sobre Richard Corben (nº189), los homenajes a grandes del comic que se fueron como Arturo del Castillo (nº191), Victor Toppi (nº196), Alberto Breccia (nº211), Jack Kirby (nº215) y Hugo Pratt (nº232); en un acto de caradurismo extremo cerré la sección Los Dibujantes con consejos para los lectores (nº197); hice en tres partes una nota analizando El Eternauta con dibujos increíbles nunca vistos (nº200, 201 y 202); inventé una polémica sobre ideología en los comics con dos cartas falsas analizando a Asterix (nº203); hice una nota sobre Peter Bagge (nº210); anuncié la salida inicial, los especiales, los proyectos fallidos y hasta el cierre de la línea de comics de Perfil; me deleité con la difícil tarea de ser jurado de un concurso de comic erótico y hasta me dí el gusto de mandar a cagar a algunos salames que escribían diciendo giladas en el correo. Me divertí, cobré y trabajé junto a gente muy copada como Leo Scooby que me enseñó todo lo que sé de diagramación y me dió la posibilidad de enfrentar a la tecnología y dominar a una computadora. Trabajando en la editorial, conocí a Toni Sosa, quien fuera nuestro primer diseñador, y a capos como Juan Zanotto, Manco, Mazzitelli, Lalia, Lito Fernández, Slavich, Lucho Olivera y muchos otros.

Pero además de bancarme a mí y a Andrés por años, la Skorpio era una revista de historieta argentina con más de dos décadas en el mercado, por donde desfilaron todos los grandes talentos de la industria, que dio trabajo y reconocimiento a miles de artistas del comic y que fue la catapulta para geniales personajes de nuestra cultura popular historietística, tantos, que no me quiero poner a nombrarlos para que no me falte ninguno.

El cierre de la Skorpio es un bajón, pero la esperanza de un nuevo proyecto de Alfredo Scutti, comandado por Alejandro -y conmigo metiendo mano- me mantiene optimista. El mundo de la gran historieta está mutando. Espero que pronto encuentre un nuevo lugar en los kioscos argentinos y en los corazones de los comiqueros.

La Skorpio ha muerto, pero nunca será olvidada. Gracias.

OPINION



A TODO ROBOTECH por Mr.Master

Los fans de la Protocultura están de parabienes, porque el movimiento robotecnológico local está, sin duda alguna, en su punto más álgido. Una prueba de ello es la constante actividad del Fans Club Herederos de Zor (con Juan del Compare piloteando), que se reúne domingo por medio en las instalaciones del Centro Cultural Torquato Tasso, Defensa 1575. Allí hay proyecciones y charlas, como la que brindará el Almirante del Compare el 9 de Junio, a partir de las 14 hs. Para pedir información sobre esta y otras actividades del Centro Cultural (tienen un Taller de Historietas y uno de Dibujo Humorístico) pueden llamar al 307-6506.

Pero para demostrar que no se reúnen sólo para jugar al tute (como hacemos nosotros cada vez que hay reunión del staff), los Robo-cebados están editando un fanzine titulado El Legado de Zor, 20 paginitas con buena impresión, cuidada presentación y varias notas, historietas y hasta poemas basados en los personajes de la ya mítica saga de Robotech. Si no conseguís el fanzine en las comiquerías, o si te querés hacer socio de Los Herederos de Zor, comunicate con el 504-1821 (Ignacio) o el 244-2574 (Germán). Que la Fuerza los acompañe... Uy, no! Ese no era... eh... Prosperidad y Larga Vida! ...no, ese tampoco... En fin, que les vaya bien, loco!

© Harmony Gold/Tatsunoko

DENUNCIA

Durante los últimos meses de 1995 salieron a la calle dos números de una revista de humor llamada Basura. Después del segundo número, la revista cerró debido a las bajas ventas, pero sin dignarse a gatillar previamente las colaboraciones del N°2. Entre otros dibujantes y humoristas quedaron sin poder cobrar por sus trabajos Miguel Rep, Krypto, Spósito, Jorh, Femia, Llansó y otros. Los laburantes del lápiz señalan como responsable de esto que no es otra cosa que una estafa al Sr.Gustavo Maidana, a quien le rogamos encarecidamente que aparezca con la guita y cumpla con la palabra empeñada a quienes confiaron en él. Nada más. **(A.A.)**

ROL

El club de Juegos de Rol Eternos tiene ahora su sede en Burela 1838, a dos cuadras de Constituyentes y Pampa. Las sesiones comenzaron el domingo 21 de Abril y siguen todos los domingos a partir de las 14.30 hs. Si querés jugar Vampiro, Robotech, Star Wars, Cyberpunk, MERP o algún otro, subite a los bondis 107,108,111,112,113 o 114 y convertite en uno más de los Eternos. **(Mr.M.)**

DERECHO A REPLICA por Nik

No acostumbro a contestar agravios personales, porque están siempre cargados de rencor más que de objetividad, pero la serie de falsedades que Rep vierte sobre mi persona en el último número de la revista merece respuestas muy breves y concretas. Primero dice que Rudy y Daniel Paz tienen una carpeta de nosecuantos chistes copiados. Pues bien, a esa carpeta ya la estudiaron abogados de las respectivas partes encontrando sólo similitud de temas. Yo me pregunto: Si se trabaja con los mismos temas de actualidad, con los mismos personajes (Menem, Cavallo, etc.), ¿cómo no se van a encontrar coincidencias? Yo también tengo recortados montones de chistes de varios humoristas parecidos a los míos, sin embargo lo hago como curiosidad y no como paranoia. Además, los que conocen cómo se trabaja en la redacción de un diario, saben que hay que resolver en el momento temas que fueron definidos un par de horas antes del cierre. Pareciera que creen que uno lleva un archivo gigante de todos los chistes publicados en los últimos años. Les puedo asegurar que es mucho más fácil, mucho más rápido y da muchos mejores resultados sentarse a pensar la idea propia del día.

Dice además que fui a regalarle un dibujo al presidente, cuando fue un pedido de él mismo y yo sólo fui a entregárselo, junto a varios periodistas del diario que tenían una entrevista pautada. Dice que regalo dibujos a Cheek, cuando es bien sabido que el embajador norteamericano invita y pide dibujos a todos los humoristas y todos ellos -repito- todos ellos han ido a almorzar, a estrechar su mano y a obsequiar el dibujito. Dice que mi personaje, el gato, es copiado a Cascioli. Si fuera así, es extraño que el propio Cascioli me haya editado una agenda con el mencionado felino como protagonista. Como si esto fuera poco, Rep aclara que jamás lee La Nación y que pocas veces ha visto mi trabajo. ¿Cómo se puede opinar así, entonces? ¿Telepatía, quizás?

FANZINES

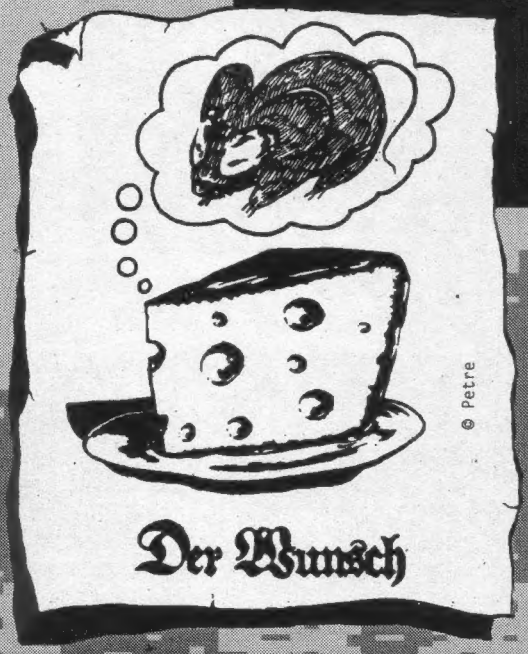
por Hernán Botticelli

SHINOBI

Shinobi II (la Ira del Dragón) es el auténtico exponente del lejano y clásico fanzine hecho por adolescentes amateurs, con las ganas y la pasión por contar sus historias. Acá se destacan la garra y la dedicación que le han puesto a cada historieta por sobre falencias que pueden tener, obviamente fruto de la inexperiencia. Los chicos del Nacional Buenos Aires (que ahí se gesta esta propuesta) han desarrollado algunas ideas muy inteligentes (las fotos y los llenadores de espacio son geniales). En cada uno de los pibes que laburan en este número hay un pichón de artista creciendo y eso los hace merecedores de todo nuestro apoyo. Esperando futuros números, recomiendo esta Shinobi plagada de fervor adolescente.

DER BUNSCH

Der Bunsch es un mini-fanzine que podríamos definir tangueramente como "de fina estampa", pequeño en su tamaño, pero con una edición impecable. La mayoría de las historietas brillan por la fuerza poética de sus imágenes y sus textos, resaltando con vigor sus mensajes. Hay historias pa'todos los gustos: satíricas, profundas y experimentales. Los estilos y técnicas gráficas que se presentan en este número son muy variadas y absolutamente todas demuestran una gran solidez. En resumen, si "lo bueno viene en frasco chico", Der Bunsch es otro buen ejemplo de este refrán.



REVISTAS

Una gratísima sorpresa fue el lanzamiento del Nº1 de (Quadro) una lujosísima revista argentina dedicada al Diseño Gráfico y las Artes Visuales. El primer número presentó (entre artículos sobre Los Brujos, Peter Weir y la historia de los jeans), un reportaje al recordado maestro Hugo Pratt (realizado por otro grande, Juan Sasturain) y una lámina/comic ilustrada por el siempre sorprendente Max Cachimba. De excelente presentación e interesantísimo contenido, (Quadro) es una propuesta que vale la pena rastrear en los kioscos del centro y las librerías especializadas en arte, cine o diseño. **(A.A.)**

TALLERES

El Moño, la primera Casa de Humor No Gubernamental, ha iniciado sus actividades. Además de una enorme biblioteca de libros de humor, El Moño ofrece Talleres de Humor sobre la Palabra a cargo de Rudy y Santiago Varela, Talleres de Humor Gráfico (para grandes y chicos) a cargo de Pati y un Taller de Humor Teatral a cargo de Carlos Belloso, uno de Los Melli. Las vacantes son limitadas, así que si andás con ganas de hacerte el gracioso, llamá ya al 422-5531.

Por otra parte, el Taller del Dibujo Animado, auspiciado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales y el Círculo de Creativos Publicitarios, ha reanudado sus actividades. Para pedir más información y/o inscribirte en el taller, llamá al 382-9088 o pasá por Sarmiento 1562, 1ºE. De nada. **(Mr.M.)**

RADIO

En Tiempos Violentos, el programa que la Rock'n Pop emite todos los días de 11.00 PM a 3.00 AM, los lunes son de Historieta. Desde el mes de Abril, todos los lunes entre las 00.00 y las 00.30, el ubicuo Andrés Accorsi se suma a la mesa integrada por Alejandro Nagy, Miguel Mora y Gustavo Olmedo para hablar de personajes, autores, tendencias y novedades del Noveno Arte. El resultado es digno de oirse, así que algún lunes de estos, sintonizá el 106.3 y ponete en onda con esta propuesta. **(Mr.M.)**

MUESTRAS

El Centro Cultural De Gala, ubicado en Paraguay 459, presenta una espectacular muestra de tres grandes artistas amigos de la casa. Entre el 2 y el 14 de Mayo exponen sus obras nada menos que Jorge Fantoni, Pablo Páez y Ottoyonsohn. Un verdadero lujo, super-recomendable. **(A.A.)**

cybersix superstar

POR ANDRES ACCORSI

Estamos en un callejón de Meridiana. En realidad no es Meridiana, sino un lugar de Buenos Aires que no se parece a Buenos Aires y que el talento de la producción de Cybersix transformó en Meridiana. Lo cierto es que, para ser un callejón oscuro y peligroso, aquí hay demasiada actividad: tres cámaras, varios micrófonos, luces por todos lados, una van desde donde se monitorea todo lo que toman las cámaras, maquilladoras, vestuaristas, actores y hasta un equipo de efectos especiales. Se está grabando un episodio de la serie de Cybersix.

La producción de la tira comenzó la segunda quincena de Febrero en Carmelo, Uruguay, donde se filmaron las escenas de la fuga de Cybersix y Elio, el sirviente negro que la salvó de la masacre de toda la serie Cyber, ordenada por el desplazado Dr.Von Reichter. Mientras tanto, en un estudio de Telefé y en este lugar que no parece Buenos Aires (Discúlpenme, pero me han pedido que lo mantenga en secreto. Sólo puedo decirles que, viajando en subte, está a escasos 20 minutos del Obelisco), el equipo de escenógrafos creaba varios sets de Meridiana, con un resultado espectacular, sin casi nada que envidiarle a la Gotham City de las películas de Tim Burton. Un cine, negocios, callejones, tejados y hasta un canal de televisión cobraron vida de la mano del impresionante equipo de realización con el que cuenta la serie. "Se trabajó como se debe trabajar -dijo el director, José Luis Massa (ver recuadro)- como si estuviéramos haciendo la película de Batman, salvando las distancias. Y trabajamos con las películas de Batman, con los dibujos de (Carlos) Meglia, con fotos de estructuras de Roma, que él usa mucho para sus dibujos. Trabajamos muchísimo. Con respecto a la estética de la serie, nada quedó librado al azar".Pero mi recorrida por la Meridiana de la tele es rápidamente interrumpida. El equipo de efectos especiales nos avisa que están por volar un auto y que nos tenemos que mover para no correr peligro. Al frente del FX Stunt Team (responsables también de las escenas de riesgo y las explosiones de Polladron) están Marcelo Firmano y un recordado ex-historietista: Fede Cueva. "Realmente estamos apostando todo a que esto sea un éxito -dice Fede- Fuera de joda, en Argentina nunca se hizo una producción tan cuidada y encima con tanto respeto por el comic de Trillo y Meglia". Acto seguido, otro de los dobles, ahora disfrazado de Cyber, salta en su moto por sobre un auto que apenas un segundo después explota en un fogonazo al mejor estilo Hollywood. Pero tampoco es Hollywood, seguimos en Meridiana.

Entre la cuarentena de atónitos expectadores, llama la atención la figura de una chica de veintipico, morocha, alta, increíblemente parecida a Cybersix. Es Carolina Pelleritti y acepta hablar ante nuestro grabadorcito. Adelante, móvil uno, desde exteriores.

Todas las ilustraciones son © Trillo/Meglia
Fotos: José Luis Massa

TETE A TETE CON CYBERSIX

¿Cómo conociste al personaje y por qué te enganchó?

CP: Lo conocí el año pasado, en julio. Me llegó un sobre con una historieta de Cybersix, la primera, la que cuenta todo el origen. Me la mandó José Luis (Massa). Cuando la hojeé, veo que es una mina así, fuerte, pechugona, que estaba un montón de páginas desnuda y digo "Uy, no! Otro que quiere que haga de yiro!". Pero cuando la empecé a leer, realmente me la comí. A mí me gusta el comic, no soy fanática, pero me gusta. Y la historia de Cybersix me atrapó mucho, me atrapó el personaje. Es un personaje muy interesante, incluso más allá de los poderes y de ser heroína. Su historia, su origen, todo me pareció un lindo personaje para hacer. Me doy cuenta de que es un personaje difícil, complejo, con mucha carga psicológica y de contradicciones. Pero de todas las propuestas que he tenido en este último tiempo es realmente la que más me llamó la atención.

¿Qué te resulta más difícil? ¿Hacer de heroína, de vampiro, de androide o de transexual?

CP: El personaje tiene un poco de todo eso. Cuando tomás a Cybersix tomás un personaje que tiene todas estas características. Pero es una historia más densa que la de las demás heroínas, tiene el trasfondo de ser criatura de laboratorio, de estar ligada al tema de los nazis... es mucho más que una mina con poderes, que chupa la sustancia y tiene doble personalidad. Ese trasfondo tan denso es lo que para mí resulta más difícil. El resto... son distintos componentes del propio personaje.

Me resulta llamativo lo fácil que te sale hacer de Adrián Seidelman, sobre todo porque es tu opuesto absoluto. Vos sos una mujer que -por lo menos a simple vista- te llevás al mundo por delante, y él es un hombre tímido, lleno de inseguridades. Son exactamente opuestos.

CP: Para mí, hacer de Adrián es un desafío, no sólo por el tema del cuerpo, sino por lo que le pasa a Cyber al verse obligada a hacer de hombre. Ella sabe que no es hombre y se da una complicidad muy especial con el público que la ve o la lee. Ella se viste de hombre para ocultarse y pone esa timidez como una barrera para que nadie se pueda meter y nadie pueda descubrirla. Esto es lo más interesante que tiene el personaje de Adrián. Y me gusta mucho hacerlo porque en el personaje de Cybersix uno tiene que potenciar toda esa cosa heroica, de fuerza y de poderes... y yo no tengo poderes, para mí es más extremo subirme a los poderes de Cybersix. Además para hacer de Adrián me resulta menos trabajoso cambiarme y meterme. Cuando hago de Cyber, entre el pelo, el traje y el arnés para volar, estoy como una hora.

¿Te gusta cómo sale el programa?

CP: Yo estoy muy conforme, estoy contenta. Estamos haciendo algo difícil, porque pasar un comic a la televisión no es fácil, ni con los libros ni con la imagen. Lo estamos haciendo lo mejor posible y, al ser algo nuevo, diferente, es lógico que tiene que progresar y crecer para que, con el paso del tiempo, no se vaya adaptando sólo el público, sino también nosotros. No es lo mismo lo que uno hace en el primer capítulo que lo que hace en el cuarto, por lo menos en mi caso.

En algunas críticas te pegaron muy fuerte a vos y a tu actuación, incluso más de la cuenta...

CP: Sí, pero yo creo que las críticas son un poco apresuradas y que no están viendo lo que se está haciendo. Me pegan a mí por lo que yo traigo, por donde yo vengo y no están atentos a lo que se está haciendo, están pensando en otra cosa. Y yo estoy pensando en esto, trabajando, y estoy muy contenta con lo que estoy haciendo. El tema de las críticas mucho no me preocupa, porque sé que vienen de gente que no permite los cambios, que no quiere cosas nuevas. Para mí lo importante es estar haciéndolo. Y por supuesto que no se puede conformar a todo el mundo. Ni en pedo. Y menos con algo que tiene por objeto divertir.

¿No le tenés miedo al encasillamiento? Porque pegarla con un personaje de comics suele ser un arma de doble filo, como le pasó a Adam West, que tiene sesenta y tantos años y se lo sigue señalando como Batman.

CP: Sí, habrá que ver qué aceptación tiene el próximo trabajo que haga. Acá todavía no hay una gran identificación con Cybersix, porque este trabajo recién empieza, así que dependo un poco de lo que pase. Pero no le tengo miedo al encasillamiento, porque creo que como uno toma las cosas también las deja. Además yo no soy la dueña del personaje, los papás de Cyber son Trillo y Meglia, así que aunque yo no lo haga más, este personaje va a seguir vendiendo y recorriendo el mundo.

LA CIUDAD DE LAS PELOTAS

La Meridiana de Telefé es bastante más chica que la de aquel lugar que no parece Buenos Aires. En los estudios del canal de las pelotas se graban pocas escenas, incluyendo aquellas en las que Cybersix salta por las terrazas de la ciudad. Eso se realiza con un fondo azul llamado chroma-key, que luego no se ve en la cinta. Por eso resulta fácil superponer la imagen de Cyber saltando sobre decorados dibujados o filmados en exteriores.

El staff de la serie explotó la técnica del chroma-kit hasta su punto máximo en el episodio en que nuestra heroína se enfrenta al Fratello Pippo, un siniestro conductor de programas infantiles, interpretado por... un muñeco. Sí, la magia de la televisión y el talento de un grupo de titiriteros convirtieron a un muñeco en un ser vivo y en el temible villano de uno de los capítulos. Tras filmar primero al Fratello Pippo actuando solo contra el chroma-key, el muñeco fue luego superpuesto en otros decorados, de escenas previamente grabadas. Pero el Fratello no interactúa sólo con decorados, sino también con personas, en un truco de impecable factura.

Otra presencia que concentra todas las miradas cada vez que llega a Telefé es Data, la pantera de Cybersix, aquí interpretada por un puma teñido de negro. Gracias al Cielo, lo del lorito fue apenas un chiste poco gracioso.

Ya lejos de Telefé, en un conocido colegio industrial, tienen su sede el laboratorio de Von Reichter, la oficina de Lucas Amato en el diario El Independiente y el aula donde da sus clases Adrián Seidelman. Allí, en un alto en la grabación, nos sentamos a charlar con José Luis Massa, director

EL DIRECTOR, UNA MASA

¿Cómo nació la idea de hacer una serie de TV en base al comic de Cybersix?

JLM: Fue un día, hace tres años. Yo estaba de vacaciones en la playa y no sabía qué mierda leer. Pasó por un kiosco y vi el tomo completo de Cybersix que sacó Puertitas y, como me resultó entretenido, me lo guardé. Yo estaba haciendo La Mujer Yogur con Gasalla y me pareció que esto tenía cosas que se podían aplicar al ritmo de la tele y que a la vez podía llegar a ser distinto de lo que normalmente se hace en televisión. Por el otro lado, el ser fanático de los comics siempre te tira y además siempre me gustó la historia de Cybersix. Me parece linda, interesante como relato de ficción, con esta cosa de acción, de reflexión, con esa onda desopilante que tienen los malos... qué sé yo, me parecía divertido.

Y desde esa idea hasta esta realidad hubo un gran laburo de por medio. ¿Cómo fue?

JLM: Arduo. Realmente a nivel producción, no deben haber muchos antecedentes en el país de haber encarado una producción como se encaró la de Cybersix. La verdad que es impecable. Los productores, tanto Patagonik Films como (Gustavo) Yankelevich de Telefé, acá pusieron todo.

¿Quién eligió a los actores?

JLM: Yo. Me parece que hacer el casting de un comic no es lo mismo que hacer el casting de una película. Porque acá había que respetar ciertas figuras que vienen del comic y que ya tienen vida. Si bien la TV es un público masivo y los fanáticos del comic somos cinco o seis gatos locos, igual había que respetar algunas figuras.

¿Optaste por actores poco conocidos por una cuestión de presupuesto o porque son los que -según tu criterio- mejor encajan en los papeles?

JLM: Yo sentía que el proyecto era fuerte y que no requería de figuras espectaculares. Después, cuando el canal empezó a vender a Cybersix, creo que se equivocaron porque en Batman no dicen "Michael Keaton es Batman". Batman es Batman. Y acá se empezó a vender la serie a través de la figura de Carolina Peleritti y un poco se desvirtuó esta idea que yo tenía de hacer un producto cerrado, donde predominara la historia y donde los nombres de los actores, productores, director y demás fueran anónimos. Yo siento que en una historia así deben ser anónimos, porque esas cosas distraen. Pero bueno, los canales tienen la costumbre de promocionar las cosas a través de las figuras y más a las nueve de la noche.

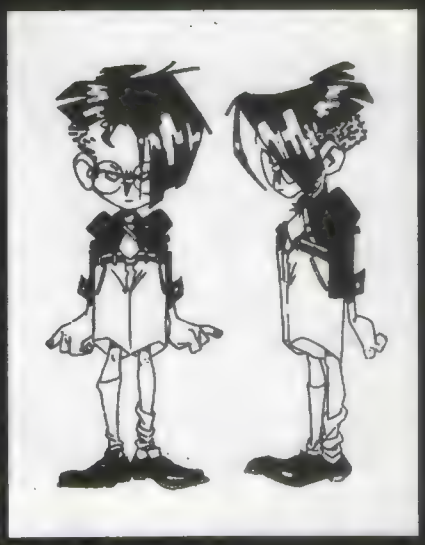
¿Vos elegís qué guiones de Cybersix conviene adaptar a la tele?

JLM: Sí. Lo de la adaptación es bastante difícil. Primero es difícil encontrarse con tipos profesionales que estén metidos en la televisión y que hayan sido fanáticos del comic. Es muy raro que la gente que escribe para TV haya sido lectora de comics. Yo, por ejemplo, aprendí a contar a través del comic. Cuando empecé a contar historias en los video-clips que hacía, siempre recurría al comic. Lo que más me sirvió fue haber leído comics y haber adquirido esa gimnasia mental que te da leer comics. Los buenos historietistas podrían dirigir y editar tranquilamente una película. Y a la hora de la adaptación, sufrí mucho, porque yo quería respetar la forma de hablar y de narrar del comic, pero la tele exige un relato lineal. En un comic, pasás de un cuadro a otro y por ahí el segundo cuadro no tiene nada que ver con lo que venías leyendo. Acá no te podés tomar esas licencia, porque yo comprobé que la gente no lo entiende. Y no critico a la gente, digo que el que está acostumbrado a leer comics, está acostumbrado a saltar de una cosa a la otra, a volver para atrás, y eso la tele no te lo permite.

¿Con qué otras críticas te encontraste?

JLM: Uffff, un montón. La verdad, tuve más críticas de las que yo esperaba. Mucha gente está asombrada con la realización, las luces, los decorados, la música... Pero me llamó la atención la forma despiadada en que nos ha pegado la prensa. Yo siempre creí que estábamos haciendo por lo menos el intento de crear una televisión diferente. Porque lo interesante que tiene esto es que vos te sentás a ver una historia. Si te perdés el primer bloque, el segundo no se entiende así nomás. Y parece que en la tele, a las nueve de la noche, eso es mucho pedir. Quizás me equivoqué yo, que pensé que sería bueno aflojar con el zapping que te hace mierda la cabeza y sentarse a ver una cosa distinta, entretenida.

Eso por un lado. Por el otro encontré gente que realmente no entendió nada de lo que vio. Y ahí tal vez tenga que



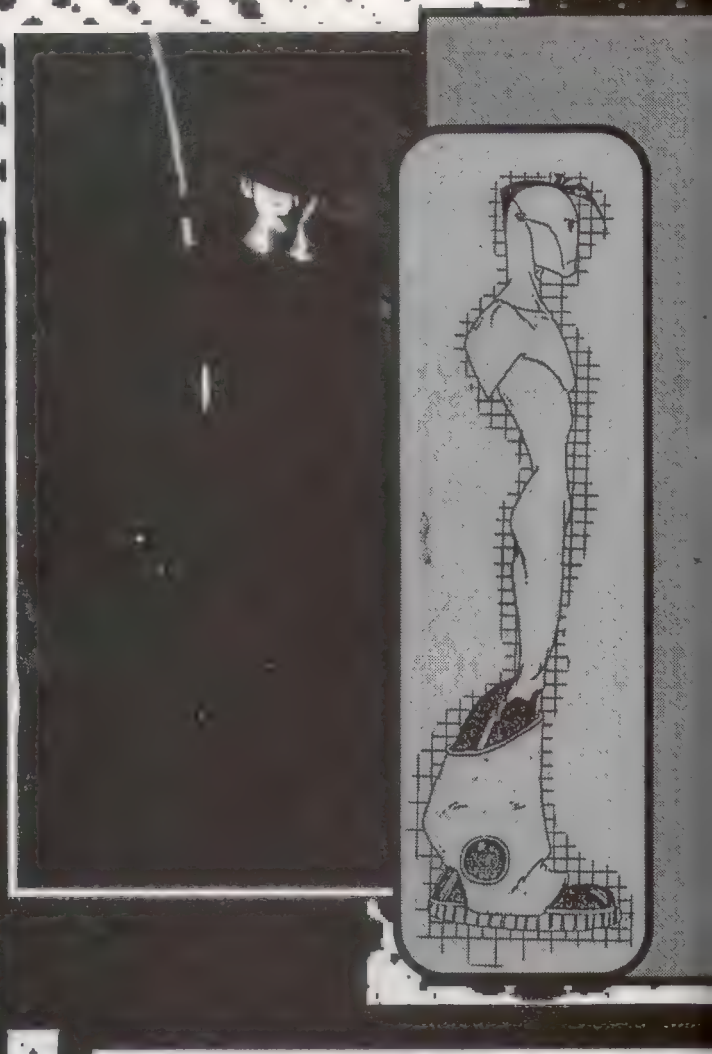
asumir un error en los guiones. Pero el problema es que a mí me sigue gustando y yo lo sigo entendiendo.
Y otra cosa que me llamó la atención de la prensa es que, en un momento donde realmente hay tan poco laburo, a un equipo de 40 tipos que no supera los 30 años de edad promedio, les hayan pegado tan fuerte. Sobre todo le han pegado fuerte a Carolina, que comparándola con Andrea del Boca u otras actrices... no sé, me pareció raro. Porque la televisión tiene ciertas licencias para con ciertas actrices que a mí entender son bastante malas. A Carolina no le vamos a pedir que sea una actriz de la puta madre, pero en poco tiempo ha hecho un recorrido y un aprendizaje que... no sé cuántas actrices se bancan hacer de heroína, de hombre, de mujer, comerse golpes, colgarse de ese arnés... no sé si es fácil. Yo pensé que todas esas licencias las teníamos, pero nos han pegado muy duro, loco...

A nivel rating, ¿cómo les está yendo?

JLM: No tan fuerte como la producción esperaba, pero hay que hacerlo crecer de a poco. Esto es un riesgo grosso, los capítulos tienen un costo muy alto. Y más porque es un género inexplorado, sobre todo en la Argentina. Acá nunca se vio una cosa así.
Y otra cosa que lo hace difícil es que nosotros trabajamos siempre al borde de la parodia. La gente no lo entiende, cree que los actores son malos, que están jodiendo. Pero esto es difícil para cualquier actor. La parodia es uno de los géneros más complejos, porque si te pasás para un lado te vas a la comedia y si te pasás para el otro quedás como el orto. Acá la gente está acostumbrada al chiste, a la joda con remate. Por eso es difícil.
Y otra cosa que cuesta entender es que Von Reichter, Krumens y Josecito son tipos que están locos. Pero realmente locos. A mí me parece interesante el personaje de Von Reichter porque representa tal cual a un dictador. ¿Y qué más asociado a nuestra generación, la generación de los '80, que un dictador? Yo esto lo hablé bastante con Trillo, que por ser el papá de la historia podía aportar mucho y coincidimos en que Von Reichter tiene que ser ridículo. Si lo hacemos realmente malo, tenemos que dejar afuera algunas cosas muy lindas del personaje, que son muy típicas del dictador, como cuando intenta ser como Dios y caminar sobre el agua. Vos ves eso y ya te parece ridículo, ya deja de ser tan malo. Con Von Reichter la idea es bajar data de cómo puede ser un mundo en manos de un dictador. El tipo manda a matar y después llora por la matanza. Parece contradictorio, pero en realidad es así. Los dictadores son así. La realidad es más dolorosa, pero es así.

¿En qué público pensás cuando trabajás en la serie?

JLM: Esto es para los pibes que tienen seis años y para los pibes que tienen cuarenta. En Francia, sé que las historietas de Cybersix las leen los universitarios, de hecho creo que Trillo escribe para universitarios. Pero con el público del comic no podés contar porque es poco. De hecho, yo creía que el boom del comic en Argentina era más fuerte, pero bueno, tenemos que conseguir público por otro lado. En una crítica que salió en Noticias, decían que tendríamos que volcarnos decididamente hacia los pibes y hacer algo tipo los Power Rangers. Y no, loco. Yo de pibe comí mucha mierda que me dio la tele y me dolería en el alma cambiar este proyecto para que se parezca a los Power Rangers. Y pase lo que pase, yo creo que hay que terminar los partidos con la camiseta embarrada, a las puteadas y con los botines rotos. No hacer lo que se suele hacer en televisión cada vez que un programa no anda bien, que agarran e invitan a... Valeria Mazza a mostrar el culo. Nosotros vamos a seguir fieles al comic y al lenguaje del comic, mejorando y escuchando aquellas críticas que sean para sumar.



OTRO ESTUDIO

Ya mucho más [illegible] la posibilidad de que Fede Cueva y su equipo hagan estallar una parrec rescosa, es el estudio de Carlos Meglia, uno de los padres de la criatura. Lo encuentro completamente hipnotizado, delineando en la computadora una página realmente impresionante de su nueva creación: Livevil.

"Es una vieja idea que teníamos con Carlos (Trillo) dice Meglia. Transcurre en un futuro, pero es un futuro entre comillas, que podría [illegible] es casi [illegible] por corporación que [illegible] está [illegible] por una mujer (blanca, racista, muy mala, que es una especie de [illegible] porque [illegible] y [illegible] que le ha pegado tiros no la pudo matar. En realidad la mina es [illegible] y [illegible] un monstruo. Livevil, que pelea contra esta mina. Es una serie interesantísima, con toda la onda de un dibujo animado. Lo estoy haciendo para color, pero en Italia se va a publicar en blanco y negro".

Meglia realizó las primeras páginas del storyboard del primer episodio de [illegible] y actualmente colorea en su computadora las viñetas que sirven como separadores entre los distintos [illegible] de la serie. Mientras tanto, supervisa el equipo de dibujantes que trabaja en la [illegible] de [illegible] para la publicación de la editorial italiana Eura. Pero convidado a charlar sobre la [illegible] de [illegible] de por medio, contesta estas preguntas.

¿Cómo conociste a la gente que encaró este proyecto?

CM: Por medio de Andrea Ponce, una de los productores [illegible] que es amiga mía hace muchos años. Un día me pidió todas las cosas de Cyberpunk [illegible] que [illegible] que yo dentro de dos días te llamo". Le di todos los libros y a los dos días me llamó y me dijo que José Luis (Massa) y Fernando Raskovsky se [illegible] hacer algo para TV. Y hacía un año que estaban buscando, para no encontrarse una idea que les gustara y esta les gustó. Carlos y yo les [illegible] el okey y ellos se encargaron de mover todos los contactos, se [illegible] la pista... [illegible] se desbordó. Se movieron bien, hablaron con la gente adecuada y lo que creíamos que iba a quedar en un piloto terminó en Telefe.

¿Cuál es tu aporte a la serie?

Y, ellos se basan mucho en la historieta para sacar cosas, sobre todo en las escenas de Meridiana, el departamento de Adrián, que lo sacan igualito. Y hay cosas que no, que se hacen según lo que necesita el director.

¿Trillo o vos recomiendan algunos episodios que les gustaría ver adaptados?

CM: [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pero no hemos llegado a nada concreto. Ellos tienen en su poder todo nuestro material: las [illegible] [illegible] y los 40 libros. Y ellos van eligiendo, armando un orden. Nosotros no nos involucramos demasiado, esto ahora [illegible] de ellos. No podemos estar estorbando. Además esto es un proceso [illegible] que [illegible] evoluciones. Por eso, si vos pálidas no se las digo. Les [illegible] [illegible] a decir algo recién en el sexto o séptimo capítulo, cuando la serie ya tenga un perfil definido. Pero ahora prefiero reservarme lo [illegible].

¿Y qué es lo que más te gusta?

CM: La estética. Me parece un trabajo, me encanta. Llama mucho la atención si estás haciendo zapping te quedás pegado, seguro. Me gusta tanto que en algún momento hasta pensé en hacer una especie de fotonovela con los fotogramas de la serie, porque da para cualquier cosa.

Y vos que laburaste tanto en historieta y dibujo animado, ¿te gustaría dirigir una adaptación a cine o TV de otro de tus personajes?

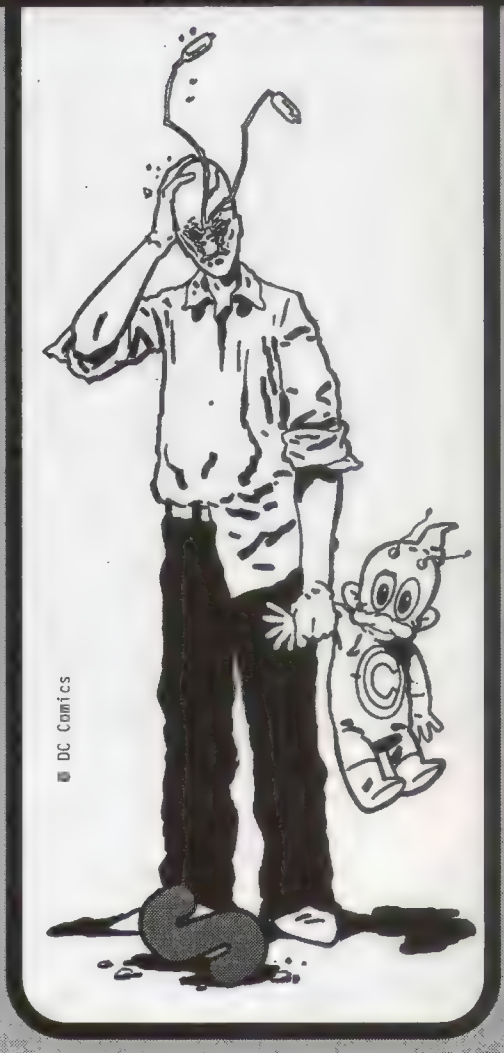
CM: Seguro, me muero de cabeza. Pero soy muy bardapelotas, no sé si me bancaría. Es más, lo pensé varias veces. Porque no hay mucha diferencia. Mirá el caso de Cameron: el tipo dibujaba historietas y después empezó a dirigir cine. Spielberg se hubiera tenido habilidad para dibujar, [illegible] [illegible] [illegible] complicado, pero con buenos soportes, rodeado de [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] adelante.

BACK TO THE BACKSTAGE

Y terminamos en la Tosquera de Benavídez, ahora convertida en un campo minado por obra y gracia del FX Stunt Team. Es el séptimo capítulo y Cyber trabaja precisamente de stunt, doblando a una actriz en las escenas riesgosas de un film de acción. Entre un estallido y otro, me quedó una frase de Fede Cueva, que no está mal para cerrar este informe: "Más allá de géneros y estéticas, ojalá todos los programas de TV estuvieran realizados como Cybersix".

AMBUSH BUG™

Nombre Real: Irwin Schwab. Primera Aparición: DC Comics Presents nº52 (1982). Creador: Keith Giffen.



HISTORIA: La verdadera historia del Ambush Bug (o Bicho Emboscado (c) Accorsi's Translation Inc.) empieza en el lejano planeta Schwab, un mundo culturalmente muy avanzado. Un habitante llamado Brum-El venía ganando el premio Ir-Win al Hombre Mejor Vestido del Año, hasta que un trágico día, le llegó una carta de cadena galáctica y Brum la tiró sin seguirla. Toda su vida se arrepintió de su acto. Los titulares publicaron: "Brum-El rompe cadena, planeta condenado!" Brum-El se dió cuenta que no debió haber seguido el ejemplo del último que rompió una cadena galáctica, Jor-El de Krypton. Brum se recluyó en su laboratorio y construyó un cohete para salvar a un miembro de su familia. Pero en lugar de mandar a su esposa Larda o a su hijo Mon-Grel, Brum-El salvó su cosa más preciada, su guardaropas premiado! Desnudo pero feliz Brum ni sospechaba que su cohete, una vez lanzado, sería mordido por una araña espacial radioactiva gigante. El pobre cohetito fue atraído por la gravedad terrestre y se dañó al atravesar la atmósfera desparramando todo su contenido sobre la ciudad de Metrópolis. La pobre nave intentó engancharse en una torre metálica que resultó ser un antena de televisión, donde se destruyó por completo.

El resto de la historia de Ambush Bug empieza con un niño supuestamente nacido el 19 de abril de 1962- abandonado por sus padres, criado únicamente por un televisor hasta volverse un idiota. Hete aquí, que la antena que rompió la nave era de ese televisor, que por primera vez en 21 años dejaba de transmitir, dejando huérfano al joven Irwin Schwab. Sin nada que hacer, Irwin subió a ver la antena y entre los restos de la nave encontró un traje verde muy especial, y como él nunca tuvo ropa, se lo puso. Sin la tele, se informó por los diarios y descubrió un mundo nuevo, con crímenes, asesinatos, guerras y robos. Decidió hacer algo al respecto. Pero al salir al mundo exterior, descubrió una revista de comics... y su vida cambió para siempre! Ahí encontró a su héroe de la televisión, Superman y se compró su nueva fuente de conocimiento: la Lois Lane nº48. Ahí, Lois se convertía en sus heroínas favoritas: Helena de Troya, Cenicienta y Florencia Nightingale. Tras leer el comic cientos de veces, Irwin pensó que si ella podía, él también podría convertirse en su superhéroe favorito- Superman. Se puso su traje verde y deseó con toda su fuerza estar en una revista de comics. Con el ruido del descorchar de una botella de champagne, el increíble deseo de Irwin se hizo realidad. No era Superman, pero era la primera persona del mundo real en entrar a un comic! De ahí en más se dedicó a luchar por el bien y la justicia, volviendo loco a Superman y metiéndose con la continuidad de la DC, hablándole directamente a los lectores, etc.

Irwin Schwab trabaja como detective privado, pero siempre termina enroscado en las más disparatadas aventuras. El gran problema es que el cierre de su traje se trabó y nunca puede sacárselo y por ende, va por la vida como un bicho verde con antenitas.

Ambush Bug posee el poder de teleportarse aparentemente a donde quiera. En algun momento, se dijo que sólo podía transportarse a donde hubiera unos bichitos electrónicos, pero así se explicaba de modo demasiado coherente el poder descabellado y delirante de esta extraña criatura. Irwin Schwab llegó a ser juzgado y expulsado del Universo DC por "mala conducta" y por faltarle el respeto a todos los personajes. Al ser una persona real en el mundo de los comics, Ambush sabe cómo funcionan las cosas detrás de la historieta; sabe de los parches de continuidad, del Comic Code Authority y es por eso que le divierte tanto crear caos y joder con el resto de los personajes.

Su íntimo amigo y compañerito de combate es Chick - el Muñeco Maravilla-, un muñequito relleno de estopa con apariencia de duendecito rojo, con quien mantiene extrañas conversaciones ya que Chick vive sólo en la trastornada mente del Ambush Bug. Si, está loco.

(Diego Accorsi)

EXTRA DATA

Ambush Bug tuvo muy pocas apariciones, primero en los finales de Superman, como invitado o en back ups, luego dos mini-series y dos especiales que valen mucho la pena y hasta protagonizó un modulo del DC Heroes RPG llamado "Don't Ask" que es una masa

DESPUES DE VARIOS MESES DE REUNIONES, LA ACHA (ASOCIACION DE CREATIVOS DE LA HISTORIETA ARGENTINA) ESTA LISTA PARA PRESENTAR SU PRIMER LOGRO: UNA REVISTA DE HISTORIETAS ARGENTINA QUE LLEGA AL KIOSCO A CUBRIR EL TREMENDO VACIO DE MATERIAL NACIONAL. CON MUCHO PARA APRENDER DE LOS ERRORES DEL PASADO, CON TALENTO Y MUCHA FE, LOS CREATIVOS DE NUESTRO NOVENO ARTE VUELVEN A LA CARGA.

LA ACHA

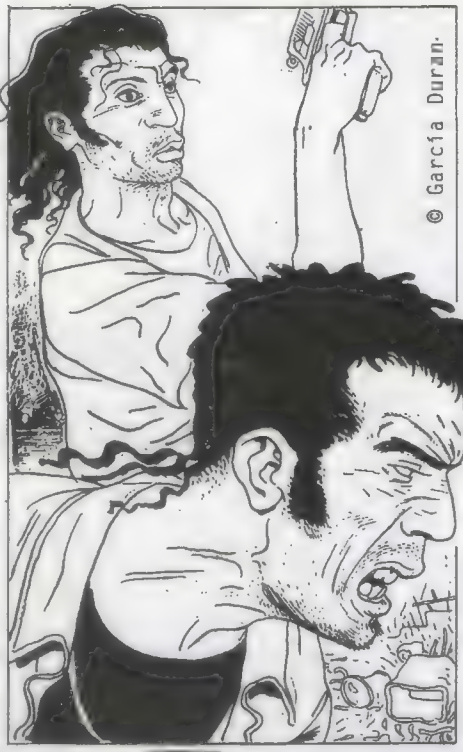
A HACHAZO LIMPIO

por Andrés Accorsi

NO ESTA MUERTO QUIEN PELEA

Durante este mes de Mayo, la historieta argentina volverá a apoderarse de los kioscos. Con el sello de la editorial Símbolo, con 48 páginas en blanco y negro y tapas a color, llega el Nº1 de Hacha, el primer título preparado por la Asociación de Creativos de la Historieta Argentina. El formato elegido es la antología, pero con claro énfasis en los personajes que protagonizan las cuatro series iniciales. Pero veamos cómo surge el proyecto. Según nos cuenta Luis García Durán, uno de los cerebros de la organización, la ACHA surgió "de mi bronca, porque vi que todo esto se venía abajo. Vi todo el potencial que había acá y pensé que había que despertar ese potencial. Se me ocurrió que había que despertar a la historieta argentina, que estaba un poco dormida, anquilosada. Y había que decirle esto a los demás". Afortunadamente, la prédica de García Durán surtió efecto y pronto otros dibujantes y guionistas se reunieron para buscarle un remedio a la crisis de nuestra historieta.

Muchos autores fueron y vinieron a los encuentros de ACHA, pero sólo seis integran el Nº1 de la revista. "La elección del material fue un hecho fortuito -dijo García Durán- Tuvieron la prioridad los que se plegaron a esto. Son los que se tomaron el trabajo de preparar un guión y un personaje. También quedó para más adelante material que por ahí no nos parecía el más adecuado para empezar. Pero básicamente, está el que se jugó".



Y en el medio del más grave bajón del comic nacional, una nueva revista llega a las bateas. "La revista es el acontecimiento natural a partir de que se nuclearon las voluntades -explica García Durán- Hacía falta un hecho cierto para demostrar que no era un concepto en el aire. Del enunciado hueco y vacío se pasó a la actividad y la actividad produjo la revista". Pero con la volúntad sola no alcanza y eso la gente de ACHA lo aprendió muy rápido. "Lo ideal hubiera sido que la ACHA financiara su propio proyecto -reconoce García Durán- pero resultó imposible. Por suerte convocamos no sólo a gente que hace historieta, sino también a gente que le interesa el tema. Y esa gente le vio el por qué a esto y así apareció un editor al que le interesó el proyecto y se asoció con nosotros. Por primera vez no somos asalariados".

UN ARMA DE CUADRUPLE FILO

Y lanzados a la búsqueda de un mercado difuso y deteriorado, el formato más idóneo parece ser la antología, la posibilidad de presentar en una misma revista un material diverso, que pueda interesar a distintos públicos. Con ese criterio se eligieron las cuatro series, que son estas:

Luis García Durán -dibujante de Ciudad II, Aquí la Legión y Kosacovich y Connors entre tantas otras- presenta una historieta en la que escribe y dibuja a la vez: Villa Caraza Blues. "Es una serie de marginales -anticipó el autor- donde no hay buenos, sino menos malos. Quiero retratar el mundo del Gran Buenos Aires, con un decorado realista, pero sin dejar de lado la aventura y la poesía".

Quique Alcatena y Eduardo Mazzitelli -el aclamado tándem de Travesía por el Laberinto, Metallum Terra y Acero Líquido- se reúnen una vez más para ofrecer su nueva creación: Esquizoópolis. "Es un policial muy alcatenístico -dijo Mazzitelli- con personajes muy extraños. La idea es recrear ese clima de serie negra, pero en tono de sátira y con el delirio visual de Quique. El personaje central es Jack Tarot, pero todos le dicen Jack el Idiota".

Otra dupla felizmente reunida es la que integraron Horacio Lalia y el guionista Walter Slavich a lo largo de cincuenta y tantos brillantes episodios de Nekrodamus. Su propuesta se titula El Inquisidor. "La historia transcurre en España, en la época de la Inquisición -reveló Lalia- pero eso es una especie de excusa para meternos con los temas que queríamos tocar. El protagonista es un tipo al quien el padre entrega al Diablo en un pacto. El chico se hace juez de la Inquisición y termina enfrentándose a su padre y quemándolo. Ahí empieza la historia, que tiene mucha sangre, mucha violencia".

Y para darle vida a la cuarta serie de Hacha, vuelve a publicar en Argentina, después de cuatro años de trabajar exclusivamente para el exterior, nada menos que Leo Manco. "Hace mucho que no publico en el país -reflexiona el dibujante de Hellstorm y Druid- y la gente de acá no conoce mucho mis nuevos trabajos. Quiero hacer borrón y cuenta nueva de todo lo que publiqué hasta ahora y mostrar mi nuevo material".

La serie de Manco tiene -sin duda- el más extraño de los títulos: 203.3 khz. "Es una onda cyberpunk, en un futuro muy claustrofóbico, muy sucio, con mucho humo, hambre y desesperación. El personaje central no se identifica por su nombre, sino por sus actos. Está movido por una especie de venganza, o algo así. No lucha contra la corporación porque sí, o porque es buen tipo. La sed de venganza lo termina convirtiendo casi por casualidad en un salvador de la Humanidad".

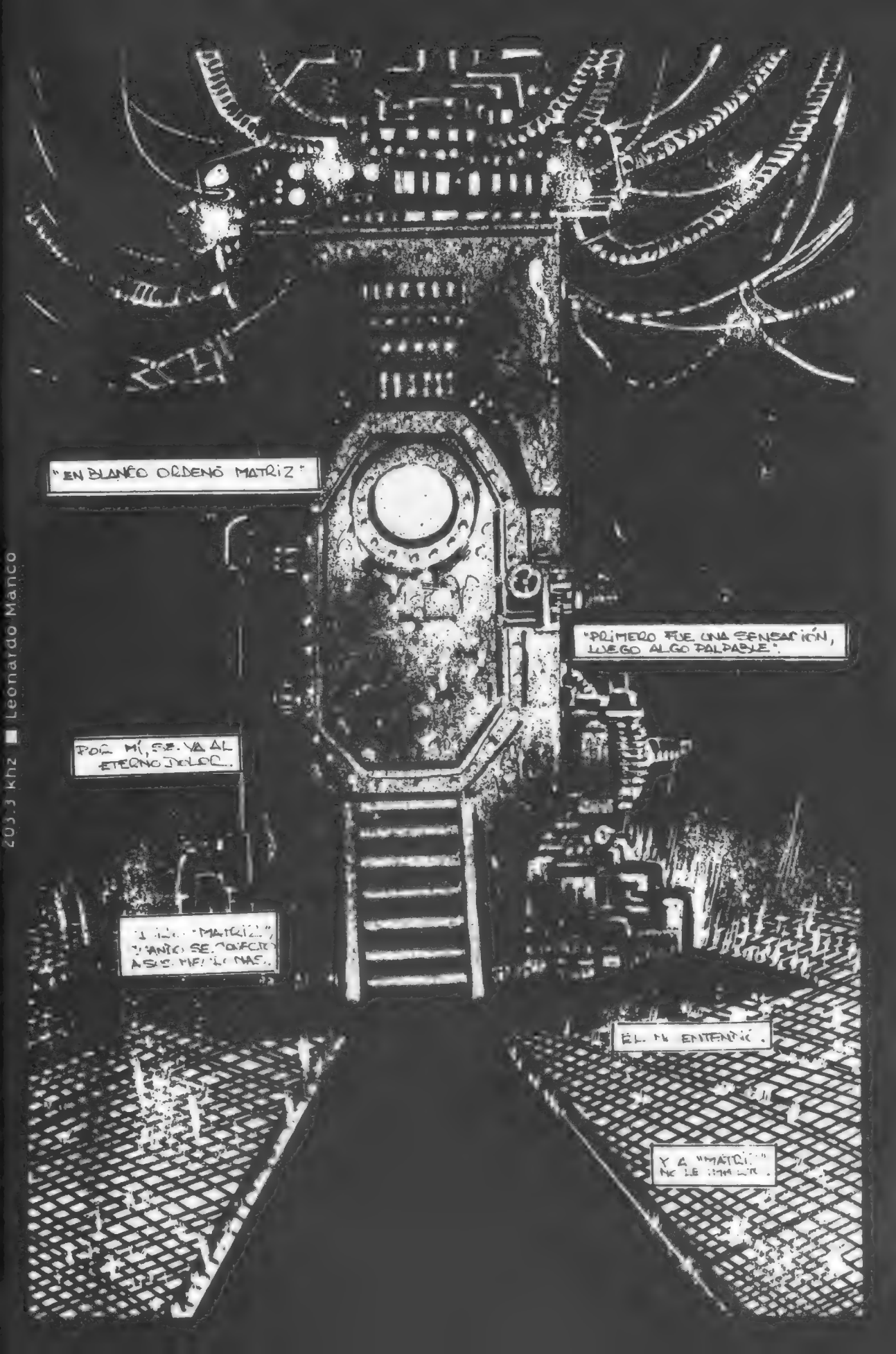
A LA CONQUISTA DEL ESPACIO

La Historieta Argentina vuelve a creer, de la mano del cyberpunk de Manco, el art-deco delirante de Alcatena y Mazzitelli, la poesía suburbana de García Durán y la cruda reconstrucción de época de Lalia y Slavich. ¿Será este el primer paso hacia la tan ansiada resurrección del comic nacional? "No sé, es un intento -nos dijo Eduardo Mazzitelli- Lo que pasa es que la confusión general es muy grande. Hay que tantear un poco a ver por dónde viene la respuesta. El mercado se ha descuidado mucho, se esta yendo al diablo. ¿Cómo resucitarlo? No es fácil, porque no hay datos. Hay que probar y ver qué pasa".

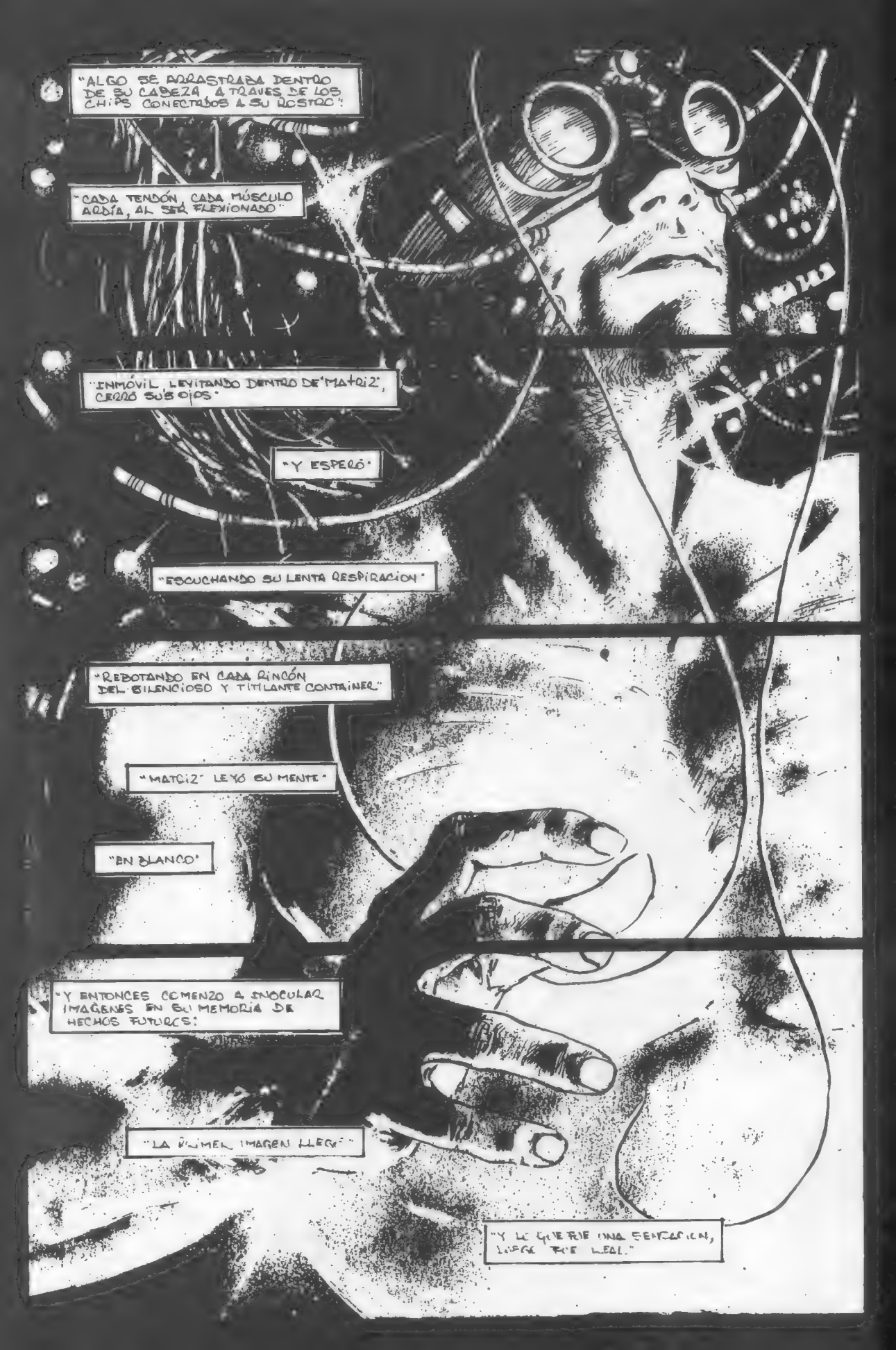
"No tengo idea de si se puede resucitar a la historieta argentina -dijo Manco- Lo que sé es que quiero que se vuelva a ver historieta argentina hecha en serio, y así es como estoy encarando este proyecto. Pero ojo, que mi historieta no es muy argentina. Podría haber aparecido acá, en la buena época de Fierro o de Skorpio, como podría haber aparecido en EEUU".

Con más cautela que euforia, pero con el orgullo del trabajo bien hecho, este puñado de autores mostró sus originales entre el 23 y el 25 de Abril, en el Teatro Margarita Xirgu. Y a medida que se acerca Mayo, la expectativa crece.

"Las expectativas son las mejores -nos dijo Lalia- Esperemos poder llegar a gustar y a encontrar aceptación en la gente. Es un material digno, le hemos puesto muchísimo cuidado y creo que va a andar bien". Amén.

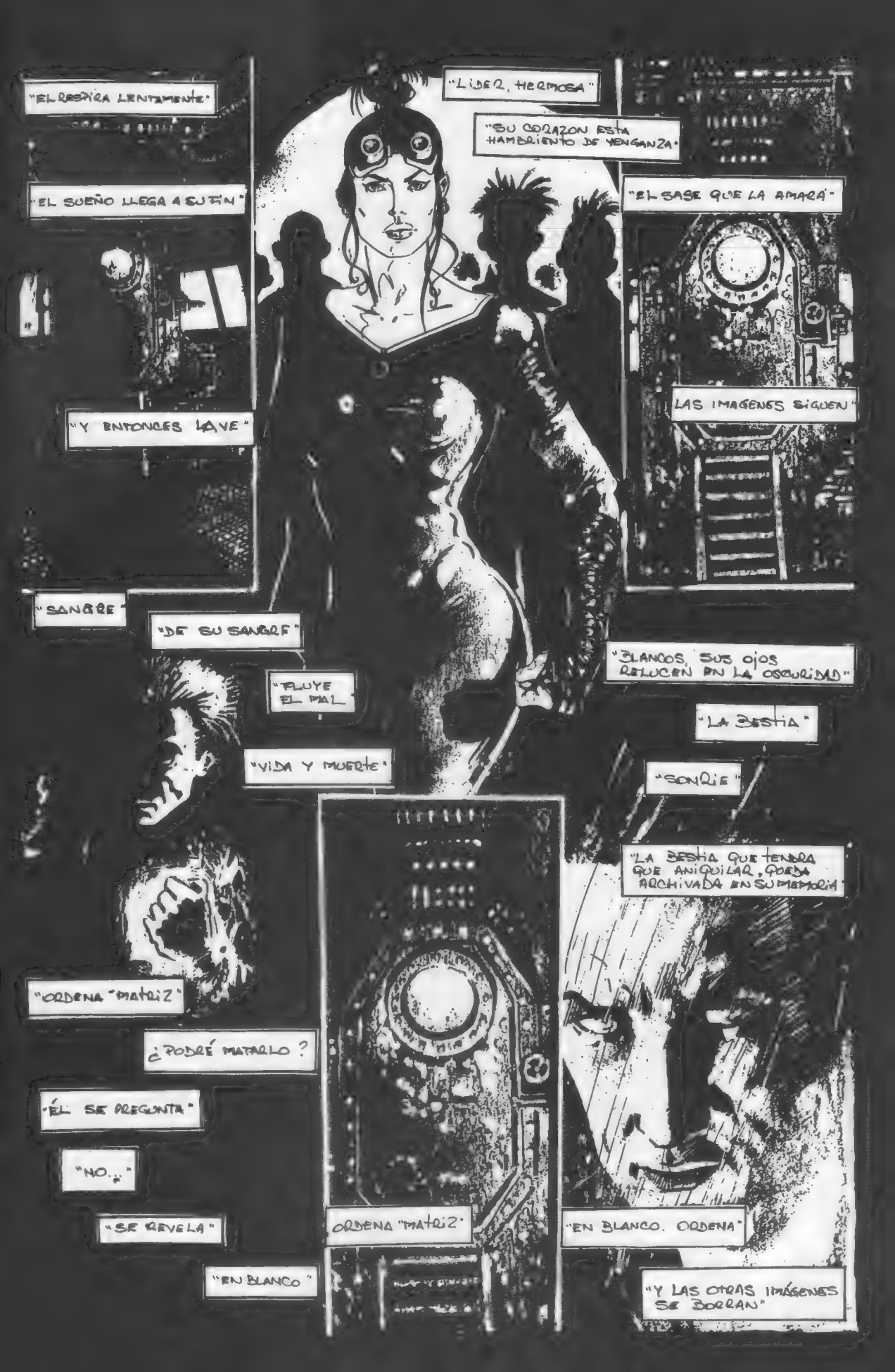

"EN BLANCO ORDENÓ MATRIZ"
"PRIMERO FUE UNA SENSACIÓN, LUEGO ALGO PALPABLE."
POR MÍ, SE VA AL ETERNO DOLOR.
EL NO ENTENDÍA.
Y A "MATRIZ" NO LE IMPORTA.

103.3 khz ■ Leonardo Manco


"ALGO SE ARRASTRABA DENTRO DE SU CABEZA, A TRAVÉS DE LOS CHIPS CONECTADOS A SU ROSTRO".
"CADA TENDÓN, CADA MÚSCULO ARDÍA, AL SER FLEXIONADO"
"INMÓVIL, LEVITANDO DENTRO DE 'MATRIZ', CERRÓ SUS OJOS."
"Y ESPERÓ"
"ESCUCHANDO SU LENTA RESPIRACIÓN"
"REBOTANDO EN CADA RINCÓN DEL SILENCIOSO Y TITILANTE CONTAINER"
"'MATRIZ' LEYÓ SU MENTE"
"EN BLANCO"
"Y ENTONCES COMENZÓ A INOCULAR IMÁGENES EN SU MEMORIA DE HECHOS FUTUROS:"
"LA PRIMER IMAGEN LLEGÓ"
"Y LE QUEDÓ UNA SENSACIÓN, LUEGO DE LEAL."

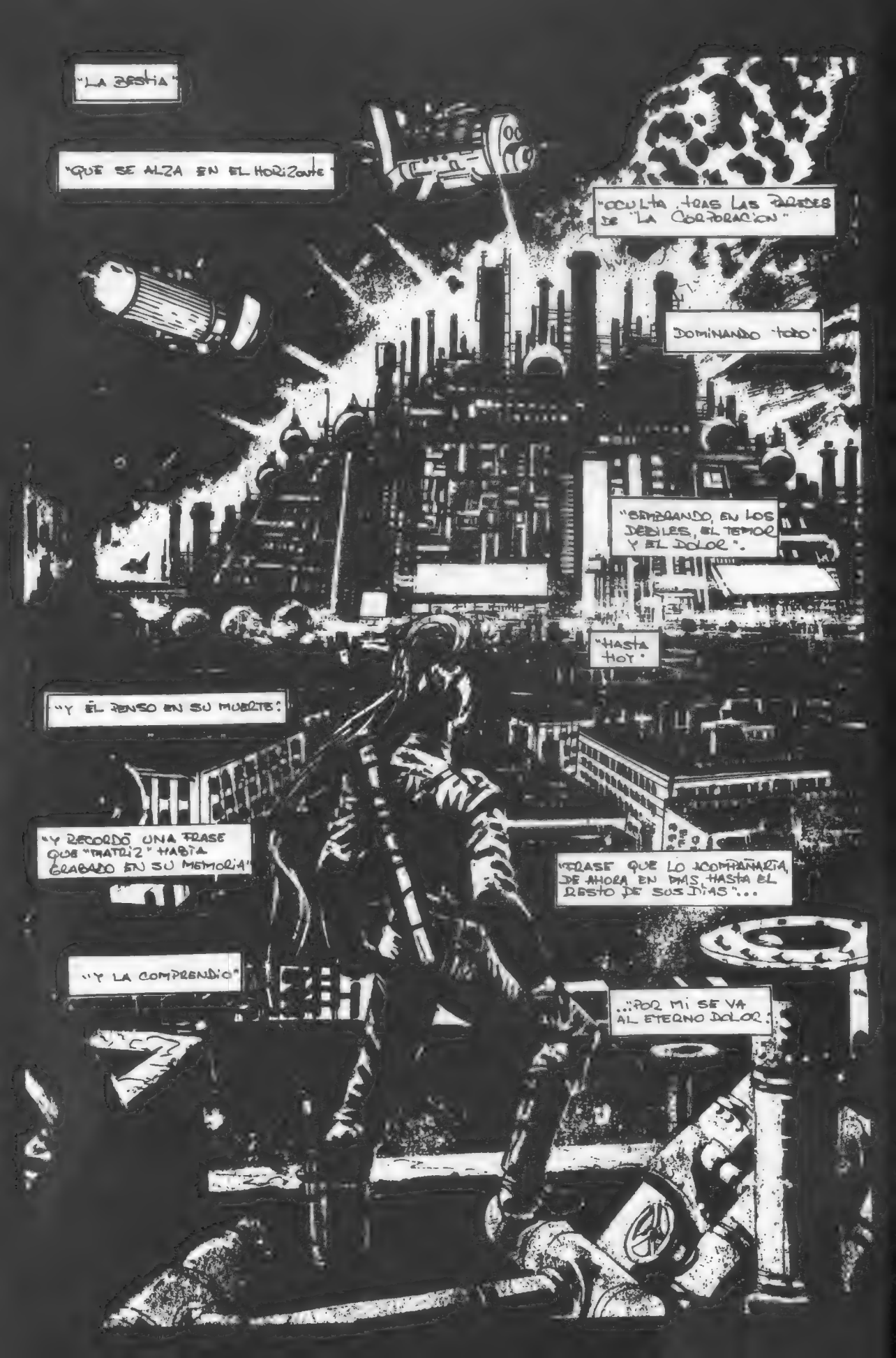
"AL PRINCIPIO FUE CONFUSO HASTA QUE SE VIÓ A SÍ MISMO, FRENTE A LA MUJER"
"SUS LENTOS MOVIMIENTOS"
"EL SILENCIOSO VIBRAR DE LA MÁQUINA"
"LA TENUE LUZ"
"ELLA NO DEBÍA DESPERTAR"
"EN SU VIENTRE SE ENCUENTRA LA SEMILLA DEL MAL"
"NO PUEDE DESTRUIRLA,
"NO DEBE"
"NO ES SU MISIÓN"
"LA VISIÓN SE IRÍA"
"TANTO COMO LA ESFERA QUE A ELLA ROBÉ"
"... 'MATRIZ' LA LLEVA A OTRO LUGAR"
"QUISIERA QUEDARME Y PROTEGERLA PERO "MATRIZ" SE OPONE"
"EN BLANCO"

"FRIO"
"COMO LA EMPUÑADURA QUE SU MANO ROBÓ"
"COMO SI FUESE UN RITO"
"ÉL SE PREPARA PARA LA PELEA"
"LA VISION ES FUGAZ"
"TRES OSCUROS POZOS DE UN CRANEO MUERTO SON EL RECUERDO DEL PASADO"
"VIDA Y MUERTE"
"Y LA MEMORIA DEL PRESENTE"
"Y EN SILENCIO"
"LA SILLA DE LA JUSTICIA ESPERA SER OCUPADA POR EL VICTIMARIO"
"JUECES Y JURADOS ESPERAN DICTAR LA SENTENCIA"
"ESPERAN"
"HACE YA 25 AÑOS"
"EL, VE TODO ESTO"
"AHORA ESTA VEZ "MATRIZ" LO DEJA EN ESTA VISION UN SEGUNDO MAS"
"QUIERE IRSE"


"EL RESPIRA LENTAMENTE"
"EL SUEÑO LLEGA A SU FIN"
"Y ENTONCES LAVE"
"SANGRE"
"DE SU SANGRE"
"FLUYE EL MAL"
"VIDA Y MUERTE"
"ORDENA "MATRIZ"
¿PODRÉ MATARLO?
"ÉL SE PREGUNTA"
"NO..."
"SE REVELA"
"EN BLANCO"
"LIDER, HERMOSA"
"SU CORAZON ESTA HAMBRIENTO DE VENGANZA"
"EL SABE QUE LA AMARA"
LAS IMAGENES SIGUEN"
"BLANCOS, SUS OJOS RELUCEN EN LA OSCURIDAD"
"LA BESTIA"
"SONRIE"
"LA BESTIA QUE TENDRA QUE ANIQUILAR, QUEDA ARCHIVADA EN SU MEMORIA"
ORDENA "MATRIZ"
"EN BLANCO. ORDENA"
"Y LAS OTRAS IMÁGENES SE BORRAN"

"MATRIZ" DESCONECTA LOS CHIPS DE SU MENTE
"LA PUERTA SE ABRE"
"EL VAPOR CONGELADO ESCAPA COMO UNA EXHALACION DE SU INTERIOR"...
"...Y EL APARECE"
"CONOCE SU MISION."
"NO LA RECORDARÁ HASTA QUE LLEGUE SU MOMENTO".
"SOLO UNA QUEDA."
"LA BESTIA."
"MATRIZ QUEDA CONFORME"
"AUNQUE SABE QUE SU CORAZÓN ES REBELDE"
"QUIZÁS SEA NECESARIO."
"LOS VERDUGOS LO SON."
96 ©

"EL AIRE GOLPEA SU CARA"
"SUS MUSCULOS SE RENUEVAN CON EL MOVIMIENTO"
"CONTROLA SU RESPIRACION"
"CONTROLA SUS PENSAMIENTOS"
"PENSAR ES TEMER"
"EL TEMOR ES LA PUERTA AL DOLOR"
"EL DOLOR ES ETERNO"
"Y ESA FRASE LO LLEVÓ A RECORDAR SU ULTIMA IMAGEN... "LA BESTIA"


"LA BESTIA"
"QUE SE ALZA EN EL HORIZONTE"
"OCULTA TRAS LAS PAREDES DE "LA CORPORACION""
DOMINANDO TODO"
"SEMBRANDO, EN LOS DEBILES, EL TEMOR Y EL DOLOR".
"HASTA HOY"
"Y EL PENSO EN SU MUERTE"
"Y RECORDÓ UNA FRASE QUE "MATRIZ" HABÍA GRABADO EN SU MEMORIA"
"FRASE QUE LO ACOMPAÑARÍA DE AHORA EN MAS, HASTA EL RESTO DE SUS DIAS"...
"Y LA COMPRENDIO"
..."POR MI SE VA AL ETERNO DOLOR"

Estamos Buscando un Mago...

En el

Primer Concilio del Sur

se decidirá en torneo abierto del

Juego de cartas de el Señor de los anillos

Quiénes serán los cinco Istari que liberen la Tierra Media de la Sombra del Señor Oscuro

El Concilio se celebrará el 18 de mayo de 1996, a las 13 hrs., en los salones del Club del Comic, situados en Av. Santa Fe 1931

En el torneo se usarán las reglas básicas del Juego de Cartas de el Señor de los anillos

La inscripción es libre y gratuita

Los aspirantes podrán inscribirse y retirar las bases del torneo, hasta dos días antes de la fecha del Concilio, en el mismo lugar en que se celebra el evento o en La Abadía, Club de Juegos de Rol, Wargame y Cartas, que se reune todos los domingos, desde las 14.30 hrs., en Doblas 472

Los premios a los Istari vencedores incluyen: posters, cartas autografiadas, cartas "difíciles", libros y remeras.

Si tenés alguna duda, podés llamar a Elrond al 855-4144

Auspicia:

Club del Comic

Organiza:

La Cofradía del Sur

ROL, WARGAME Y CARTAS

Patrocina:

INTERNACIONAL ARGENTINA

Ranma ½

Nombre Real: Ranma Saotome.
Creadora: Rumiko Takahashi.
Primera Aparición: Shonen Sunday (1987).

Historia: Se dice que toda persona posee una parte femenina y una parte masculina, es decir un ánima y un ánimus, pero el problema de Ranma Saotome es mucho peor.

Ranma, hijo de Genma Saotome el gran maestro de la "Anything Goes Martial Artist", fue llevado a China para entrenarse y ser el heredero de tan poderoso arte. Uno de los lugares en los que entrenaron fue las Fuentes de Jusenkyo, un lugar mágico del que se dice que aquel mojado por alguna de sus aguas, se verá convertido en el último ser que se ahogó en ellas. Desgraciadamente Ranma, durante una pelea, fue a caer en una fuente donde se había ahogado hace miles de años una princesa. De ahí en más, cada vez que Ranma se moja con agua fría se ve convertido en niña, volviendo a su estado normal sólo al mojarse con agua caliente.

De regreso a Japón, Ranma fue comprometido con la joven Akane, hija de Soun Tendo, propietario del Dojo Tendo y viejo amigo de Genma. Este compromiso fue hecho sin la aprobación de los jóvenes, sobre todo de Akane, que según sus palabras, no quería saber nada de hombres. Más grande fue su desagrado al saber sobre la maldición de Ranma. El resto de la familia de Akane está compuesto por sus hermanas mayores Kasumi y Nabiki (a la que sólo le interesa hacer dinero de cualquier forma). Ranma se asentó rápidamente en la casa de Akane, bajo la supervisión de Soun y Tendo que hacían todo lo posible para conciliarlos. Durante su ciclo escolar Ranma conoció a Kuno, campeón de kendo y poesía, que se considera a sí mismo un galán y bendición de las mujeres. Kuno -sin saber de la dualidad de Ranma- quedó enamorado de su lado femenino al que denominó "pig tail girl" y sigue con esa obsesión a pesar las patadas que le da Ranma. Luego apareció Shampoo, una joven amazona china que fue derrotada en combate por Ranma-mujer y después por Ranma-hombre, enamorándose perdidamente de este. Con el correr del tiempo, y mientras la relación entre Ranma y Akane se iba fortaleciendo, se toparon con nuevos personajes como Ryoga, un muchacho errante con el peor sentido de orientación que se puede imaginar; Ukyo, cocinera de Okonomiyaki (pizza) a quien Genma había declarado consorte de Ranma cuando ambos eran pequeños y Mousse, amigo de la infancia de Shampoo y completamente miope, entre muchos otros.

En el mundo de Ranma todos son grandes artistas marciales: Mousse es especialista en la técnica del Arma Oculta, Ryoga domina la técnica del Punto de Quiebre y Kodachi es campeona de la Gimnasia Rítmica de Artes Marciales. A pesar de esto, el más poderoso, y hasta ahora jamás vencido, es Ranma. Aunque es significativamente más débil en su forma femenina, está entrenado en las técnicas del Cat-Fu, Te Ceremonial Arte Marcial, Castañas Ardientes y es a la vez poseedor de una agilidad y una fuerza sobrehumanas. Todo esto hace de Ranma el futuro heredero de la "Anything Goes Martial Arts". (Juan Manuel García Carral)

© RUMIKO TAKAHASHI

EXTRA.DATA

Creadora además de éxitos como Urusei Yatsura, Maison Ikkoku y Mermaid Forest, Rumiko Takahashi es la artista de manga mejor cotizada en el Japón y una de las mujeres más ricas de ese país, lo cual es mucho decir.

LOS RESCATADORES

Hernán Ostuni - Fernando García

Eugenio Colonesse nació en Italia, más precisamente en Cosenza. A principios de la década del '40, su familia se trasladó a Buenos Aires. Para 1949, este intrépido dibujante ingresaba a Editorial Columba para colaborar en El Tony y luego en Fantasía e Intervalo. Más tarde pasa a Rayo Rojo y trabaja con H.G.Oesterheld en sus revistas Frontera y Hora Cero. Los memoriosos recordarán a algunos de sus personajes: Paco Almiral, Walter Bravo y Rock Dalmon.

En 1955 conoce al maestro Jayme Cortez (padre de la historieta brasileña) y comienza a colaborar con él en revistas del país hermano. Para 1964 se radica definitivamente en el Brasil, donde aún hoy es uno de los autores de comics más importantes.

Colonesse incursionó en todos los temas: romance, guerra, superhéroes (Mylar, S-Man, Skorpiao), aventuras (Dakota Jim) y -por sobre todas las cosas- en el género de terror, con O Morto do Pantano y su máxima creación, el personaje que hoy nos ocupa

MIRZA
A MULHER VAMPIRO

BELLEZA MORTAL

Mirza es considerada en Brasil como un clásico de la historieta. Fue creada para la editorial lotaese en 1967, adelantándose en dos años a su par norteamericana: Vampirella (1969).

Los datos acerca de esta subyugante criatura son pocos. Como todo vampiro que se precie de tal, Mirza tiene cientos de años y ostenta el título de condesa, aunque lo mantiene en secreto. Dueña de una belleza indescriptible, la mujer vampiro va siempre acompañada de su deforme mayordomo Broks. Mirza deja su belleza de lado cuando de sangre se trata. Así, su rostro se transfigura dejando ver toda su maldad.

Su única misión es saciar su sed de sangre y sólo una vez mantuvo un amorío "hasta la muerte" con una víctima a quien dejó viva y a quien visitó durante muchas noches para mitigar su sed.

COLMILLOS FILOSOS

Una variante interesante que presenta este personaje es que, a pesar de ser un vampiro, resiste la luz solar e incluso goza de ella, pero sólo puede convertirse cuando el sol desaparece.

Para conseguir el rojo elemento que la mantiene viva, Mirza viajó alrededor del mundo y ejerció las más variadas profesiones. Fue modelo, artista y anticuaria y hasta llegó a tener ambiguas relaciones con hombres y mujeres.

En su largo peregrinar, la mujer vampiro se topó con los más extraños personajes, incluyendo una pareja de vampiros que se abastecían mutuamente de sangre. Pero fue un médico, el Dr.Bates, quien casi acaba con la condesa, al clavarle una estaca en el corazón, al mejor estilo Van Helsing. Sin embargo, cuando todo parecía perdido, el fiel Broks la salvó de la muerte.

Tal vez el éxito de Mirza se base en la constante dualidad terror-sexo que destilan sus historias y en ese perfume de lo etéreo y lo sensual que despide la mujer vampiro y que subyuga a sus víctimas para sumergirlas en un abrazo inolvidablemente mortal. AAAAAAYY!

Todas las ilustaciones son © Colonesse

mesa redonda

COMO YA ES COSTUMBRE, LOS INTEGRANTES DEL STAFF SE SIENTAN A LA MESA A COMENTAR Y EVALUAR DISTINTAS PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. EL RESULTADO ES LA GUIA INFALIBLE PARA SABER QUE TIENE CHAPA Y QUE NO, UN SERVICIO VITAL PARA LA CARTERA DE LA DAMA Y EL BOLSILLO DEL COMIQUERO.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Promedio
A Reventar!! n.1	9	6	8	8	3	8	7.00
Batman Black& White n.1	9	8	9	8	8	9	8.50
Captain America n.452	7	8	8	8	7	8	8.33
Inodoro Pereyra vol.21	9	9	10	9	8	9	9.00
Swamp Thing n.166	8	9	9	8	9	9	8.66
Troubleman n.1	6	8	7	7	5	6	6.50

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Boca de Diablo (Jerome Charyn y Francois Boucq), Death: The Time of Your Life (miniserie de Neil Gaiman y Chris Bachalo) y Keko el Mago (Carlos Nine).

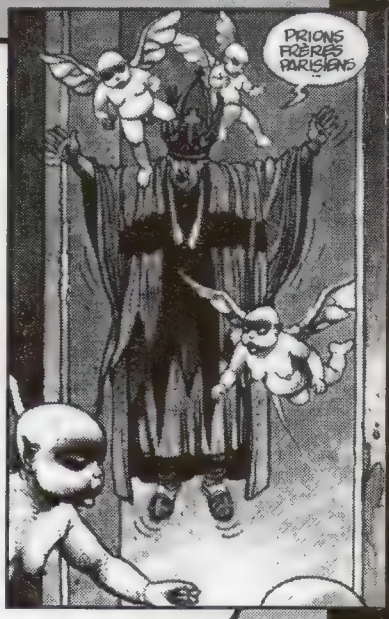
Diego Accorsi: New Mutants nºs 18 al 27 (Chris Claremont y Bill Sienkiewicz), New Mutants Special 1 (Chris Claremont y Arthur Adams) y The Authoritative Calvin & Hobbes (Bill Watterson).

Hernán Botticelli: Den: Neverwhere (Richard Corben), Fusions (Moebius) y Keko el Mago (Carlos Nine).

Mr.Master: Preacher nºs 1 al 12 (Garth Ennis y Steve Dillon), The Big Book of Conspiracies (Doug Moench y varios dibujantes) y Las Puertitas del Sr. López (Carlos Trillo y Horacio Altuna).

Dr.Müle: Sandman nºs 1 al 50 (Neil Gaiman y varios dibujantes), Hitman nºs 1 y 2 (Garth Ennis y John McCrea) y Death: The Time of Your Life (Gaiman y Bachalo).

Dr.Sax: Preacher nºs 1-12 (Ennis y Dillon), Doctor Strangefate nº1 (Ron Marz y José Luis García López) y The Last Avengers Story (Peter David y Ariel Olivetti).



LISANDRO BERENGUER GRASSI RECOMIENDA:

LA FERIA DE LOS INMORTALES
Guión y Dibujo de Enki Bilal.

Hay comics que de una u otra manera dejan recuerdos no relacionados estrictamente con lo artístico. Son como un perfume o un tema musical que trae consigo un valor memorístico agregado. Cada vez que olemos el perfume, escuchamos la canción o leemos el comic, nos acordamos de las circunstancias de la primera vez que lo hicimos.

Algo así me sucede con La Feria de los Inmortales, de Enki Bilal. Tenía yo alrededor de nueve años cuando, a principios de los '80, la revista Humor publicó en forma seriada (ocho episodios) esta historieta que había causado furor en Europa. Yo pispeaba los fascículos después de que mi viejo los dejaba y mi primera impresión fue que todos estaban en pelotas. Debo admitir que esto puede haberme impulsado a leer con detenimiento la primera vez. Pero, una vez atrapado por la historia, no podía esperar el mes entero que tardaría en aparecer la continuación. Años después, me reencontraría con ella en la edición de Norma que se consigue en las comiquerías y mi placer fue doble. Era la alegría de ver de nuevo a un viejo amigo y la de conseguir nuevamente una historieta que valía la pena.

La Feria..., una obra magistralmente ilustrada por Bilal, yugoslavo convertido en francés, y la primera con guión propio, nos muestra un París futurista en donde todo son extremos. Por un lado están los ricos, maquillados como payasos, con el pelo teñido de los colores más extraños y viviendo en medio de intrigas políticas sin fin. Fuera del distrito rico, por supuesto, están los pobres. Enfermos, muertos de hambre, sin educación, son continuamente reprimidos por las fuerzas de seguridad de una ciudad-estado gobernada por un dictador fascista a la Mussolini, Jean Ferdinand Choublanc, sospechosamente parecido a la caracterización que del italiano hizo el actor George Scott. Pero no sólo humanos hay por las calles de París en el año 2023, sino otras criaturas alienígenas que, a veces, hasta devoran a los pobres pobres. Y sobre un grupo de extraños extraterrestres con la forma de los antiguos dioses egipcios gira la historia que teje Bilal, junto a Choublanc y Alcide Nikopol, un condenado a viajar en hibernación que regresa a la Tierra luego de pasar treinta años congelado en el espacio. Nikopol, la figura trágica de la historia, usado como peón en una guerra entre seres poderosos más allá de la comprensión humana, y finalmente desechado. Creo que, justamente, es este personaje el que hace que el lector se enganche con el comic, identificándose tan fuertemente con la tragedia de perder todo y ver los lugares familiares transformados y transformados. No habrá final feliz para Alcide.

Desgraciadamente, luego de haber completado este estupendo comic, Bilal decidió transformarlo en una trilogía, agregándole dos secuelas: La Mujer Trampa y Tro Ecuador, que no alcanzan el nivel de la primera parte, y en los que el autor comete el error, a mi juicio, de borrar con el codo lo que escribió con la mano en La Feria...

Con su estilo preciosista, su aire decadente y su a veces fino e irónico humor, La Feria de los Inmortales es, sin duda, una excelente ocasión para que los no-iniciados fanáticos de los superhéroes entren en contacto con lo mejor de la historieta europea y aprendan que hay vida después de la muerte... de Superman.

A REVENTAR n.1

8

por Dr.Sax

Comic-book de 36 páginas en blanco y negro, publicado por Ediciones La Cúpula. Abril de 1996. Precio: 250 ptas.

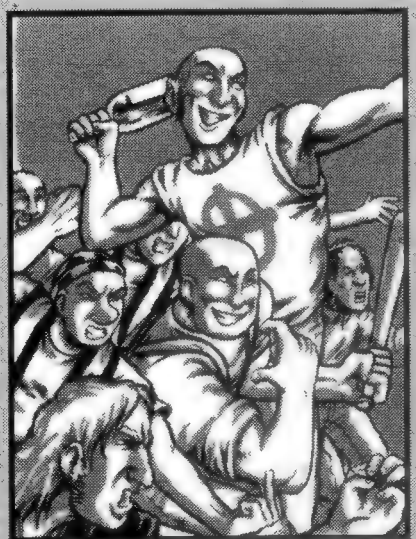
Después de los '80s, el comic europeo me pudrió: las historias posnucleares con sexo guarro incluído contadas por centésima vez, ya no eran un género, sino un tópico. Y uno aburrido. Pero los '90s han sido unos años muy locos para Europa. No han volado los misiles, así que tuvieron que buscarse OTRA neurosis. Y Europa, la que tanto amor generase en algunos intelectuales argentinos, tiene lo suyo, muchacho. Nosotros tenemos desaparecidos, milicos fachos, sultanes e instituciones democráticas de cartón, pero francamente ellos tienen una HISTORIA: Mussolini, Hitler, Primera Guerra Mundial, se va la Segunda, Franco, imperios diversos y ni hablar de alguno de los ideólogos.

Y lo más interesante es lo que hoy los morfa por dentro, lo que generó y bancó a un Hitler u otro: en las Uropas, hoy cualquiera es nazi. Cualquiera sale con una moto, un rofle o un par de amigos de saque y te boletea. O sea, te boletea a vos, sucio lector latino de Comiqueando. "No, yo no, yo argentino". Si, por eso. O por marroquí, o por lo que sea. Cito: "¿Qué coño quieres? ¿Defender a los sudacas? ¿O te gustan más los negros y moros que vienen aquí?". Y allá van, rapados y hasta las manos y de golpe y porque sí, una puñaladita y chau. Por negro-homosexual-comunista. O por tener granitos, o por ser hincha de Racing. Así, Al García desarrolla un guión potente y efectivo, con una muy buena caracterización de los personajes, bien dibujados por Quim Bou. Y las bajadas de línea que tiran los personajes (todo el tiempo) no joden la historia.

Lo que sí es sumamente pobre es el ahistórico análisis de las causas de la violencia que esboza Hernán Migoya en la introducción. Migoya no ve dónde está parado y habla de los nazis como si fueran huevos, tomates o pajaritos. Y no lo son: son un producto histórico de un continente concreto, que fue generador de algunos (y tal vez los más importantes) movimientos violentos y racistas del Siglo XX. No por casualidad la derecha más facha resurgió en todo Europa. Y aunque en nuestro país también hay brotes y en USA estuvo el Ku Klux Klan, nada como el viejo continente para estos asuntos.

Hace un tiempito que una nueva generación de comiquero gaitas abandonaron las fabulitas colonizadoras y se miraron por dentro y empezaron a pelar. A Reventar es simple, directo y contundente. Y muy bueno. Y va contra la corriente.

Bien por la gente de La Cúpula, que sigue pelando merca muy grossa en su original sub-línea de Brut Comix. Los famosos gallegos brut!



© Quim Bou / Al García

BATMAN BLACK & WHITE n.1

8

por Doktor Mille

Comic-book de 48 páginas en blanco y negro publicado por DC Comics. Junio 1996. Precio: U$ 2.95

La consigna: historias de 8 páginas en blanco y negro con Batman fuera de la continuidad por grandes artistas del género.

Empezamos con una muy buena tapa de Jim Lee (entintado por Scott Williams) en blanco, negro y gris. Retiración de tapa por Michael "Madman" Allred: una masa. La primera historieta es Perpetual Mourning escrita y maravillosamente dibujada por Ted McKeever. Muy buena. Two of a Kind es una joya del comic escrita y dibujada por Bruce Timm (el "creador" y productor de la majestuosa Batman Animated y Mad Love), lejos lo mejor de la revista. A pesar del aire de dibujito, la historieta es atrapante y escalofriante; una genial historia de Dos Caras. The Hunt, de Kubert padre, es lo peorcito de la revista. Un sueño medio boludo de Batman, un dibujo tradicional que cumple y nada más, una historieta que bien podría aparecer en una Shadow of the Bat. Petty Crimes es del siempre enroscado Howard Chaykin, siempre metiéndose en temas sociales, pero sin perder de vista a Batman, su rol de investigador y su personalidad. Siempre muy bueno. Cierra la revista una historieta que enorgullece los colores patrios. The Devil's Trumpet escrita por Archie Goodwin, está ilustrada por nuestro glorioso compatriota José Muñoz. Fiel a su estilo sombrío y manchado, el dibujante de Alack Sinner da cátedra en una historia echa a su medida, con un aire de jazz e intriga. Si bien Batman aparece en un sólo cuadrito, la historia es muy buena y queda muy claramente demostrado que tanto nuestro amigo Keith Giffen en una época y Frank Miller con Sin City, le deben mucho a este explorador del noveno arte. La retiración de tapa es un pin-up de Moebius que no es gran cosa (para lo que él puede dar) y un aviso que nos ceba prometiéndonos para el número que viene a Walter Simonson, Jan Strnad y Rich Corben, Kent Williams, Neil Gaiman y Simon Bisley y a Chuck Dixon con otro argentino, Jorge Zaffino.

Bueno, en general, está muy bien. Esto demuestra que aún se pueden hacer buenas historias con este vapuleado personaje. Buen proyecto. Esperemos que lo imiten para seguir dándole cabida a estos artistas que quizás no llegan a realizar 24 páginas color por mes pero son muy grossos.

© DC Comics

CAPITAN AMERICA n.452

8

por Hernán Botticelli

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Junio de 1996. Precio: u$ 1.50.

Bien, bien. Por fin alguien le agarró la vuelta al Capi y se puso a hacer algo interesante con él. Es justo admitir que nunca me interesó demasiado el hombre del escudo. Me aburrían su estereotipado patrioterismo heroico y los mambos de su historia y sus poderes, todo esto fruto de la mayoría de sus guionistas que priorizaron su papel de ícono yanki por sobre su desarrollo como personaje humano. Los pocos que lo intentaron transformaron la vida sentimental del Capi en una telenovela, casi siempre de las malas. Hasta que llegó, por fin, la era de Mark "el Salvador" Waid. El mismo cerebro que guía los veloces pasos de Flash y (tal como comentamos en el número anterior) Impulse, cazó y revolucionó todos los tópicos estancados de esta serie, resaltando los conceptos básicos de los personajes.

En este número (tercero de la saga titulada Man Without a Country) encontramos a Steve Rogers exiliado, pero mal, junto a una ex-novia presuntamente muerta, devenida en fría operaria del recontra-espionaje. Juntos intentarán salvar al país que le dio la espalda al Capi de las maquiavélicas garras de Machinesmith. Romance, recuerdos, vértigo, humor, acción, suspenso y aventura en un mismo número. La historieta de aventuras desarrollada en todo su potencial.

El dibujo de Ron Garney es muy bueno. Pariente lejano de John Romita Jr., son destacables sus trepidantes escenas de acción y la forma en que dibuja al Capi. El resto del equipo también está muy bien.

Recomiendo conseguir estos buenos números de la era Waid, ahora que va llegando a su fin. Luego el Capi quedará a merced de las anabólicas pezuñas de Rob "Esteroidetipado" Liefeld y nada volverá a ser lo que era. Hola, negocio! Chau, creatividad!

© MEG

INODORO PEREYRA vol.21

9

por Mr.Master

Album recopilatorio de 124 páginas en blanco y negro, publicado por Ediciones de la Flor. Abril de 1996. Precio: 9.00 $

El popular gaucho Inodoro Pereyra, nacido del genio de Roberto Fontanarrosa en 1972, consistía durante sus primeros años de vida en una parodia a la literatura, el cancionero y el folletín folklórico argentino. El autor jugaba a desmitificar al gaucho, a exagerarlo hasta hacerlo irrisorio, a buscarle la veta humorística a las situaciones en las que este solía verse envuelto. Es un buen primer paso. En lugar de burlarse del gaucho, se burlaba de las formas en las que el gaucho se seguía presentando ante la sociedad de aquel entonces. Algo así como una meta-parodia, con perdón de la palabra. Pero en 1978, cuando Inodoro echa raíces en el Diario Clarín, todo esto se reformula. Los elementos folklóricos, los largos relatos con "continuará" y la meta-parodia van dejando su lugar al comentario de actualidad, a un humor basado cada vez más en la realidad del país y del mundo. Todo esto, sin perder el humor del absurdo y los apabullantes juegos de palabras que Fontanarrosa sigue ofreciendo, a razón de un chiste por cuadrito.

La interesantísima Pampa Atemporal de Inodoro (en la que conviven el General Roca, el Chacho Peñaloza, Urquiza y Sarmiento con Claudia Schiffer, el Príncipe Carlos, Greenpeace y Fabio Zerpa) vuelve en este vigésimoprimer tomo recopilatorio con un espectacular repaso de los mejores comics del Renegáu publicados durante 1995. Y a esta altura, hablar bien de Inodoro Pereyra (o de Fontanarrosa) es totalmente redundante. Esta es -sin duda alguna- una de las 10 mejores tiras humorísticas de todos los tiempos y, de no ser por los vericuetos del "slang" gauchesco (santos oximorones, Batman!), tendría el reconocimento internacional de un Peanuts, un Sturmtruppen, un Mafalda o un Calvin & Hobbes. En síntesis, Fontanarrosa no necesita demostrar nada, pero sigue demostrando todo. Inodoro es un clásico que no se duerme en los laureles, un gaucho fuera de época y un comic fuera de serie, capaz de hacernos reir del pasado y del presente y hasta de hacernos creer que un gaucho narigón se asuste del agujero de ozono. Y que un perro pulguiento reflexione por lo bajo "Que lo parió".

SWAMP THING n.166

9

por Diego Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color editado por DC/Vertigo. Mayo 1996. Precio: u$2.25.

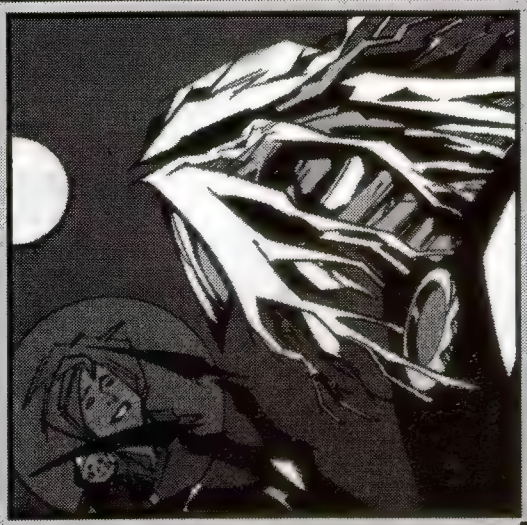
Creo poder afirmar -sin temor a equivocarme- que la historia de Swamp Thing tuvo tres grandes momentos creativos. El primero, la época de Berni Wrightson y Len Wein, con esas historias de monstruos en los setentas. La segunda, es además un pilar en la historia del comic en general. Hablo del período de Alan Moore a mediados de los `80, cuando da vuelta al personaje como a un guante y abre las puertas a miles de historias magníficas, con tanta chapa que aún después de su partida se siguieron haciendo cosas muy copadas. La tercera de las grandes eras de Swamp Thing le debe la existencia a la de Moore, tal vez no directamente en la temática, pero sí por la onda Vertigo a la que el Swampy de Moore sirvió de plataforma.

Estamos ante un ejemplar del tercer gran momento en la historia de la Criatura del Pantano: la era Millar. Sí, con "a". Se trata de Mark Millar, quien entrara a Swamp Thing de la mano de Grant Morrison en el número 144, tras soportar varios años de decadencia. En la era Millar el protagonista de la revista ha vuelto a cobrar una chapa infinita a base de guiones impactantes, muy bien desarrollados, atrapantes y desquiciados. Los dibujos van por cuenta de Phillip Hester entintado por Kim DeMulder.

La buena noticia es que este número es el primero de una saga en la que Swamp Thing va a ser juzgado por el Parlamento del Fuego para ver si se convierte en su nuevo elemental. Días Dorados Antes del Final es el inicio de este Trial by Fire y en él, cobran roles protagónicos Jason Woodrue, el Phantom Stranger y John Constantine, a los que se le sumarán Tefé -la hija de Swampy- y Arcane, su viejo enemigo, ahora monstruosamente castigado en los infiernos.

La historia en sí es una masa. Lisa y llanamente. Cuanto más poder tiene Swamp Thing, más se aleja de lo humano. Dominando la Tierra, el Aire y el Agua, "Holland" ya es casi un dios a quien poco le importa -o le sirve- la humanidad. Desde su fortaleza-palacio, está dispuesto a crear una nueva forma de vida más coherente con el planeta. A manera de un omnipotente Miracleman, Swamp Thing está harto de los hombres y ya no le interesa ni siquiera su propia forma humana. Por supuesto, cuanto más poderoso sea él, más poderosos serán sus rivales.

La mala noticia. Swamp Thing cierra cuando termina esta saga. Mientras que durante las paupérrimas épocas entre Rick Veitch y Millar DC soportaba las bajas ventas, ahora que está repuntando, han decidido que no pueden mantener al título en las bateas. Es una lástima. Lo verdaderamente copado es que sabiendo que la serie termina con el final de esta saga, Millar se va a mandar un final de reputísima madre, super-grosso con toda la pompa y tirando toda la casa por la ventana. No se lo pierda



© DC Comics

TROUBLEMAN n.1

6

por Andrés Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Image Comics. Junio de 1996. Precio: u$ 2.25.

En alguna medida, Troubleman fue una sorpresa bastante grata. Es importante aclarar que se trata de un título del sello Motown, una sub-línea de Image capitaneada por varios creadores negros que se escindieron de la línea Milestone de DC. Hasta ahora los títulos de Motown (The Crush, Casual Heroes, etc.) combinaban a la perfección guiones insulsos con dibujos de principiantes. Un verdadero asquete.

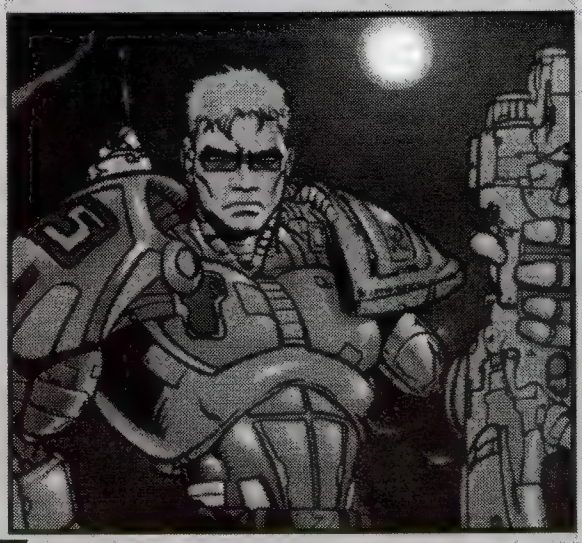
Frente a estos antecendentes, Troubleman no representa un gigantesco salto cualitativo, pero por lo menos se deja leer. El dibujo de Charles Drost no es nada del otro mundo: pierde con las escenas de lucha copiadas de Jim Lee y las larguísimas gambas de la protagonista; gana con máquinas y fondos bien trabajados y con los numerosos plagihomenajes a Moebius y -lo más importante- no va en detrimento de la narración.

El punto fuerte de este Nº1 tampoco es el argumento, qùe no está mal, pero tampoco sorprende: dos agentes llamados Troubleman 5 (el típico guacho-winner-sobrador) y Troubleman 36 (una minita bien heavy que no se come ni la punta) deben trabajar juntos a pesar suyo en una misión de espionaje en el planeta Cabinetworld, en el marco de las tensiones entre la Unión y el Household, dos alianzas enfrentadas.

Lo realmente interesante de todo esto son los diálogos, a cargo de Michael Davis y John Hervey. Ambos protagonistas interpretan perfectamente su papel, con frases ingeniosas y bloques de texto amenos, muy lejos de los trillados moldes de este tipo de ciencia-ficción. Un ejemplo fabuloso es este intercambio entre el tipo y la minita: "-¿De dónde sacaste esa ropa? Parecés una perra! -¿Cómo me llamaste? -Vos sabés, una zorra, una buscona, una trotacalles, una prosti.

-¿Te excita? -Un poquito, pero yo soy un freak. ¿Vos qué excusa tenés?".

Resumiendo, dos personajes que pintan muy interesantes se van a ir metiendo en uno y mil bolonkis a lo largo y a lo ancho de la galaxia para desarticular una conspiración cósmica de aquellas. Habrá que ver cómo sigue. Y un último detalle curioso: Ninguno de los protagonistas es negro. ¿Por qué será?



© Motown Machineworks

AHORA EN VILLA BALLESTER

HERENCIA COMIX

COMICS ESPAÑOLES - NACIONALES
AMERICANOS - JUEGOS DE ROL -
SALA DE JUEGO - CARDS -
MINIATURAS - ETC.

Jose Hernandez 2917. Villa Ballester. C.P (1653)
A metros de la barrera. TE ESPERAMOS.

PRESENTANDO ESTE AVISO 10% DE DESCUENTO

ARIEL OLIVETTI

presenta

TALLER ESPECIAL
DE
HISTORIETA Y GUION

585-3021

VACANTES LIMITADAS

DOOMSDAY

Nombre Real: The Ultimate.
Creador: Dan Jurgens.
Primera Aparición: (cuerpo entero) Superman. The Man of Steel n.17 (1992).

© DC COMICS

Historia: Doscientos cincuenta mil años atrás, en los albores de la historia de un planeta luego conocido como Krypton, 30 años de experimentos genéticos desarrollados por un científico llamado Bertron, dieron lugar a la creación de The Ultimate. A través de sucesivos asesinatos y clonaciones de bebés, Bertron y su equipo de científicos (cuyos hallazgos provocarían miles de años después las Guerras Clónicas en Krypton) consiguieron crear un ente que comprimía dentro de sí dos millones de años de evolución. Dadas las condiciones ambientales extremas y la violencia de los asesinatos a las que era expuesto dicho ente, su evolución generó un ser macizo, sin órganos, con escasos fluídos, capaz de subsistir a base de energía solar y de almacenarla por un milenio si fuera necesario y dotado de un instinto de supervivencia que consiste en aniquilar a cualquier ser que represente una amenaza para él.

Así es como se vuelve contra sus creadores y los masacra, iniciando una infinita serie de genocidios a lo largo y a lo ancho del cosmos, que le valieron el nombre de Bestia del Armagedón. Tras encontrarse con Darkseid y matar a un Nuevo Dios, arrasar Khundia y enfrentarse a los Green Lantern Corps (en un combate que requirió el sacrificio de uno de los Guardianes del Universo para derrotarlo), The Ultimate llegó al planeta Calaton, donde por primera vez conoció la muerte, a manos de Radiant, paladín de este planeta. Siguiendo los ritos funerarios de Calaton, el monstruo fue apresado y encadenado. Pero al no considerarlo digno de ser sepultado en Calaton, fue expulsado al espacio en una nave que, eventualmente, se estrellaría en el planeta Tierra.

Pero el sistema de adaptación del Ultimate supera también a la muerte y miles de años después emerge a la superficie de la Tierra para continuar su habitual reguero de destrucción. Tras aplastar fácilmente a la Liga de la Justicia, la feroz criatura -ahora apodada Doomsday- choca con Superman, máximo héroe de nuestro planeta, en quien reconoce a un descendiente de la civilización que le dio origen y muerte una y otra vez durante tres décadas. El enfrentamiento entre ambos fue tan inevitable como memorable y culminó en las calles de Metropolis con la muerte de ambos titanes.

El cadáver de Doomsday fue lanzado al espacio por el Superman Cyborg, pero la bestia pronto logró adaptarse a la muerte una vez más y liberarse, esta vez a bordo de una nave con rumbo al planeta Apokolips. Aquí se enfrenta al mismísimo Darkseid, a quien vence de modo categórico. Acto seguido, Desaad (fiel esbirro de Darkseid) activa un tubo boom, que envía al monstruo de regreso a Calatón, esperando que Radiant logre matarlo otra vez. Pero la creación de Bertron ya evolucionó más allá de su primer asesino y lo masacra casi sin esfuerzo. Aquí se produce el enfrentamiento final con Superman quien, armado de una Caja Madre y con la ayuda de Waverider, entra en acción, decidido a acabar con Doomsday. Pero este ya se adaptó también a Superman: tras romperle un brazo al héroe, la bestia sumerge en el caos al planeta Calaton. Pero el kryptoniano no se rinde y utilizando el sistema de control temporal de Waverider y la Caja Madre, logra arrastrar al monstruo hasta el propio Fin del Tiempo, donde la Entropía actúa como la tumba final del Universo y de la Realidad toda. Mientras Superman y Waverider escapan del vórtice destructor, la bestia asesina es desintegrada por el fin de la Existencia. ¿Será este el fin de la criatura que no puede morir?

(Dr.Sax)

EXTRA.DATA

El primer combate entre Superman y Doomsday, que culminó con la muerte del más grande héroe de los comics, batió todos los records de ventas de la historia del Noveno Arte: Más de veinte millones de ejemplares vendidos de La Muerte de Superman dicen a gritos por qué Doomsday no puede morir.

ATENCIÓN LECTORES !!! ESTAN ANTE EL MÁS PERO MÁS IMPIADOSO COPAMIENTO ILEGAL QUE HAYA SUFRIDO LA HISTORIETA, SÍ SEÑOR ESTAN ANTE UNA "HISTORIETA TOMADA" PERO NO SE PREOCUPEN, PORQUE JUSTO PASABAN POR AHÍ DOS INTEGRANTES DEL STAFF DE LA REVISTA Y TRATARÁN DE QUE ESE SER INFAME Y COBARDE DEPONGA SU ACTITUD. ¿QUIÉN SE ESCONDE BAJO ESA BOLSA DE PAPEL? ¿EL GENERAL OVIEDO? ¿SEINELDÍN? ¿GALTIERI? ¿EL SOLDADO CHAMAMÉ?

YO HE TOMADO LA HISTORIETA DE HUMBERTO POLLO PORQUE ERA UNA GARCHA

YO LE DARÉ UN RUMBO MUCHO MÁS LOCUAZ... HAW HAU

¡CHAU POLLO!

LERO LERO LERO

ESTA REVISTA ES UNA CAGADA!! UNA MIERDA... JA JA

JA JA

LOS QUE LA HACEN SON UNOS INEPTOS, BUENOS PARA NADA

JA

JA JA

JA JA

UNOS BOLUDOS!! CHAN CHAN CHAN SE LA COMEN...

CHAN

99

99

■ Dani the D

HERNÁN, HACE TRES CUADRITOS QUE UN TIPEJO SE DEDICA A INSULTARNOS...
HAY QUE HACER ALGO
SÍ, VAMOS A COMER A PIPPO
EP
¡NO ¡DIOTA! HAY QUE HACER ALGO PARA DETENER A ESE SUJETO
UFA
¿QUIÉN SERÁ?
AVERIGUEMOS
SAQUEMOSLE LA CARETA A ESE FARSANTE...
ESO
OIGA, USTED ¿QUE CARAJO HACE?
OPS
¿EH?
SOY MUY MALO Y LES ARRUINARE LA VIDA!!
NO LO LOGRARÁS
¿QUE VAN A HACER? ¿VAN A LLAMAR A SUS MAMITAS?
TE DESENMASCARAREMOS
MIRA QUIENES, DEBIMOS IMAGINARLO...
SANTOS LECHONES ADOBADOS
OP
¿LO ENTREGAMOS A HUMBERTO POLLO?
NO ME MIREN
DEJALO SOLO
YA BASTANTE TIENE CON SU REALIDAD...
BUAA
MA'SI VAMOS
YA SABRÁN DE MÍ!!! LES HARE JUICIOS
LES MANDARÉ CARTAS DOCUMENTO
LES ROMPERÉ EL CULO
¿HASTA CUANDO?
DANITO.

INFORME ESPECIAL: WEBEANDO

por Lisandro Berenguer Grassi

Ya sé lo que cualquier lector va a pensar cuando vea el título de esta nota: Cómo rompen las bolas con Internet! En todos lados aparecen notas acerca de ella. Desde Chacra hasta Playboy, la mayoría de las revistas argentinas han tocado el tema, o han charlado con gente que tiene que ver con la red. No se apuren. Les prometo que esta notita es mucho más interesante que cualquier otra sobre la cual hayan posado sus ojos. Y les apuesto un café a que, para cuando termine, más de uno querrá estar conectado. Promise. Imagínense un enorme lugar lleno de material interesante: comics, juegos de rol, juegos de cartas, películas, merchandising, coñemus, figuritas, dibujos animados, audios y mucho más. Un lugar para recorrer a gusto, perdiendo la noción del tiempo, tal es la cantidad de material allí presente. Por supuesto, no estoy hablando de una comiquería, ni un megastore ni de la Convención Mundial de Comics de San Diego. Estoy hablando de la gran creación humana de fin de siglo. Del máximo monumento al cebamiento y fanatismo nunca antes erigido. Me refiero a la Internet..

UN POCO DE HISTORIA

Antes de ir a la descripción de esta enorme galería de pavadas que es la tan mentada "red de redes", veamos cómo es que surgió y cómo llegó a ser lo que es ahora. Como muchas otras cosas de nuestra era espacial, el origen de la Internet se encuentra en la carrera armamentista entre EEUU y la URSS. Desvelados por la posibilidad de que un ataque militar a gran escala por parte de los rusos los dejara sin control sobre sus misiles nucleares, los americanos, a fines de los '60 decidieron descentralizar sus sistemas de computadoras. Así fue que montaron una red de computadoras denominada ARPAC para que su sistema de defensa estuviera, a la vez, en muchos lugares y en ninguno. La caída de una o varias de las computadoras no afectaría (o lo haría sólo mínimamente) al funcionamento general de la red. Poco a poco, sobre esa red se fue montando otra, que esta vez interconectaba universidades. El propósito era que se pudiera acceder a un "archivo de conocimientos" desde cualquiera de las terminales. El siguiente paso fue conectar estas universidades americanas con algunas del resto del mundo. Poco a poco, esta red fue creciendo hasta que el tráfico científico reemplazó al militar.

Lentamente también fueron apareciendo tipos que "compraban" conexiones a la Internet y las sub-alquilaban a empresas o particulares. Y ahí fue que estalló la revolución. Poco a poco surgió la World Wide Web (Red de Alcance Mundial). Un lugar virtual (esto es, sin existencia física en el mundo real) donde, hoy por hoy, se puede encontrar de todo. Desde pornografía hasta guías de turismo, pasando por, entre otras, las cosas que mencioné en el primer párrafo y que son las que a nosotros nos interesan. Lo verdaderamente importante..

LA RAZON DE MI VIDA

Esto es algo que pocos expertos en la Internet aceptarán, pero es una realidad como un carro: la Web está llena de cosas... la mayoría, al pedo. Por lo menos, desde un punto de vista normal. Pero nosotros no lo somos. Decididamente, no es normal que un tipo se gaste medio sueldo (o todo) en muñecos de superhéroes. O en comics. O en videos de animación japonesa, maquetas o cualquier otra cosa en la que un cebado utiliza sus mensuales (y eventuales también, qué carajo) estipendios.

Y ese es el porqué de la existencia de esta nota: la WWW es el paraíso de los fans. Aunque todavía en la Argentina, país tercermundista, es difícil tener tu propia home-page, en el mundo civilizado no. Entonces, cualquiera que disponga de tiempo y ganas puede montar su propio "lugarcito" en la red y mostrarle al mundo las cosas que más le interesan.

Hay una frase que utiliza mucho la gente que tiene contacto con la Web. Es muy simple y muy cierta: Todo está en Internet. Cualquier cosa -y cuando digo cualquier cosa, es realmente cualquier cosa- que se te pueda ocurrir buscar, tiene que estar. A alguien se le debe haber ocurrido antes. Seguro. Uno de mis pasatiempos favoritos es pensar en alguna palabra rara y buscarla en la Web. Hasta ahora, siempre he encontrado sites relacionados.

Cada home-page de la Web tiene su dirección particular, que consta generalmente de un nombre relacionado (aunque no en todos los casos) y una o varias extensiones que dependen de si la página es de una universidad, gubernamental o comercial y del país de origen. Por ejemplo, la dirección de esta revista podría ser www.comiqueando. com.ar. El "www" indica que es una dirección de la Web. El "com", que es una empresa (bueno, o algo así) y, finalmente, el "ar" es el código de la Argentina.

Resumiendo: tenemos a nuestra disposición, con sólo poseer una compu, un modem, un programa navegador y una cuenta en Internet (que afortunadamente es cada vez más barato), un territorio practicamente ilimitado que explorar. Ya es hora de que hable de algunos de sus lugares más interesantes para nosotros. Y ante cualquier duda lingüística, por favor, consulten el glosario..

UNA VISITA GUIADA

Empecemos por los comics, evidentemente. Del amplio surtido que podemos encontrar, vamos a comenzar con Batman, probablemente el superhéroe al que más páginas se le dedican. En http://www.cycor. ca/Batman/ podemos encontrar la que probablemente sea la mejor página dedicada al Caballero de la Noche. Es ENORME. Tiene una gran cantidad de datos sobre Batman y su historia, así como también acerca de sus amigos y villanos. Incluye un resumen de todo KnightFall, KnightQuest y KnightSend e información actualizada acerca de los comics del Dark Knight y sus aledaños, con síntesis de las distintas miniseries. Incluye links a otras páginas de Batman y tiene su propio lugar de charla, el Gotham News, donde los amantes del murciélago pueden reunirse a discutir boludeces sobre su héroe favorito.

A fuer de ecuánimes hay que mencionar un site dedicado exclusivamente a los enemigos de Batman: en http://copper.ucs.indiana.edu-/~jeffsmil/ se encuentra la sucursal virtual del Arkham Asylum. Esta página concentra información y gráficos de los psicópatas, esquizofrénicos, megalómanos y decididamente locos adversarios del encapotado. Se concentra, sobre todo, en los que en la continuidad están o hayan estado dentro del asilo lovecraftiano, por lo que no tiene información sobre Catwoman, El Pingüino o Ra's al Ghul, pero vale la pena.

Sigamos con la DC, ya que estamos. En la home-page de la compañía, http://www.dccomics.com, se pueden escuchar las aventuras del amigo muerto-y-redivivo, alias Superman, tal y como salían por la radio en los años 50. Es, parafraseando al Dr. Sax, ESPECTACULAAAAR!. Desgraciadamente, el resto del site es medio berretón: tiene poca información sobre otros personajes, gráficamente no es gran cosa, aunque es interesante pasar por aquí para oir esas transmisiones y ver una serie de animaciones de Sovereign Seven donde se presenta a los personajes en una forma bastante novedosa.

Pasemos a la competencia, entonces. Marvel, extrañamente, no tiene un lugar propio y "oficial" en la Web, pero los fans cubren esa carencia con unas cuantas páginas dedicadas, sobre todo a los mutantes. De las mejores, van dos: una dedicada a Wolverine, en http://linux.uwsuper. edu/~kforslun/logan/, ofrece una galería de arte con gráficos muy copados, además de algunas historias cortas relacionadas con el mutante regenerador escritas por los propios fans. La otra está dedicada a Rogue, esa hermoso ejemplo de cómo las leyes de la física no se aplican en los comics. La dirección es http://uts.cc.utexas. edu/~qbracken/rogue.html y tiene un checklist de comics, un resumen de los poderes mutantes que posee "Titania" (ja) y también historias y arte (hay algunos dibujos bastante buenos) hechos por fans.

Cerramos el capítulo Marvel con la "Sy's Ori-

ginal Spiderman Comic Book Art Gallery!", cuya dirección es http://www.primenet.com/~webhead/, una página decididamente buena que tiene animaciones de Spidey amén de unos MUY buenos gráficos. Ideal para chotearse GIFs o JPGs.

Por otros lares tenemos la página oficial de Todd McFarlane (ese pirata está en todas), en http://www.mcfarlane.com. Ahí es la sede de McFarlane Toys y, además de acceder a data sobre los comics de Spawn y compañía, se puede comprar, vía tarjeta de crédito, todo el merchandising que se imaginen. Gráficamente es muy pero muy buena, lo que la hace candidata al robo de imágenes.

El Chino Lee... perdón, el coreano nacionalizado estadounidense Jim Lee (para que no se ofendan sus seguidores), tiene también una página oficial dedicada a su compañía WildStorm en, precisamente, http:// www.wildstorm.com. Tiene cantidades ingentes de información acerca de la línea de historietas producida por WS (WildCATs, GEN 13 y un largo etcétera), que incluye lindas imágenes y un resumen de los primeros números de cada una de las series.

Y vamos a cerrar con tres joyitas: una es "The Groo's Official Home Page", ubicada en http://www.math.hmc.edu/~jjones/groo/, un site hilarante por donde se lo mire, dedicado al bárbaro creado por Sergio Aragonés, con FAQs, perfiles de los personajes que aparecieron en el comic y algunos chimentos interesantes y divertidos acerca de los autores. La segunda es simplemente alucinante: la homepage de Adam West, localizada en http://www.adamwest.com. Es increíble! Es un supermercado on-line de material relacionado con la clásica serie de Batman de los sesenta. Se pueden comprar fotos en color y blanco y negro autografiadas (todas a u$s 25), encargar la autobiografía de "Panza" West, dejar mensajes telefónicos y e-mails. Y por sólo diez dólares, asociarse al "The Classic Batman International Batfan Club" y recibir su boletín de noticias. Santa Cachucha, Batman! Este Adam sí sabe cómo hacer negocios!

Y la última es un verdadera delicia: en http://stahlwoo.stahl.bau.tubs.de/people/rhildebrandt/biographies.html (es una dirección larga hasta para la Web, créanme), está lo más cool que se pueda pedir: una base de datos con biografías y fotos de algunos de los más importantes creadores de comics de esta época: Neil Gaiman, Alan Moore, Berni Wrightson, Dave Gibbons, Sam Keith y siguen las firmas. Además, cuando mencionan las obras de cada autor, hay links hacia resúmenes e ilustraciones de las historietas. Es, para decirlo con una sola palabra, DESCOJONANTE..

QUIT

Bueno, esta ha sido una recorrida por algunos de los mejores sitios de la Web. Por razones de espacio tuve que atenerme sólo a los comics y a una mínima fracción de lo que se puede encontrar. Pero en la Internet hay lugares dedicados a los juegos de rol, a Star Wars, a Star Trek, a Robotech, al manga y a millones de cosas más. Sólo es cuestión de buscarlos. Quizás en un futuro hayan más notas sobre el cebamiento infinito que significa una conexión a la World Wide Web. Dios y papá Accorsi dirán. Mientras tanto... ¿cumplí con mi objetivo de interesarlos en la Web? ¿Sienten deseos de sumergirse en el mundo de la Internet? Entonces les gané el café de la apuesta. Y sé dónde podemos matar dos pájaros de un tiro... ¿Por qué no nos vamos a un cybercafé y navegamos?

© DC Comics

GLOSARIO

- **cybercafé:** lugar donde se puede tomar un café y, al mismo tiempo, utilizar una computadora para [illegible] Internet. En Buenos Aires hay unos [illegible]fos.
- **FAQ:** acrónimo de "Frequently Asked Question". "Preguntas Hechas Frecuentemente". Se refiere a dudas y consultas hechas con asiduidad por la gente acerca de determinado tema y que se juntan y estandarizan para facilitar su comprensión.
- **GIF:** Formato de almacenamiento de gráficos por computadora. Junto con el JPG son los más usuales en la Web.
- **glosario:** diccionario de p[illegible]ciales o pasadas de una leng[illegible]
- **home-page:** es la primera "página" virtual de un espacio virtual de la Web. A ella apuntan las direcciones
- **site:** ver home-page
- **JPG:** ver GIF
- **links:** vín[illegible] que aparece [illegible] vada) al ser visualizado [illegible] dor y que conecta a esa página con otra. Puede haber muchos links por página.
- **navegador:** viene del inglés "browser". Es el programa que permite visualizar los contenidos de la WWW de manera coherente y ordenada. No es posible navegar la Internet sin él.
- **navegar:** visitar distintas home-pages a través de los links que puedan haber entre ellas. Generalmente se empieza en una página y se termina en otra completamente distinta.

La Verdulería del Dr. Müle y Cía.

Sí, aquí estoy de nuevo, para beneplácito de mis legiones de fans! Como siempre, y con la invaluable ayuda de mis buchones espontáneos, he reunido una espectacular colección de mocos publicados en los medios gráficos. Todo lo que van a leer es obra de los Funny Animals, es decir, animalitos que hablan y se comportan como humanos, pero dejan sus heces por cualquier lado, como las bestias que son. Allá vamos!

Medias de colores, con rayas, tipo corsario, acompañan esta tendencia. Carteras con la cara de un personaje famoso: Minnie. Zapatos bien de nena, con guillermina. Para usar hasta los 17.

Está bien, reconozco que Astroboy es bastante balinardo. Pero de ahí a confundirlo con Minnie... Esta guanacada se publicó en la revista Viva, escrita por algún salame que tiene la neurona Muerta.
Miren qué lindo lo que mandó Aníbal Vinelli en el Clarín del 16 de Febrero:

original. **Transformers La Pelicula** (1986), fue la culminación de los personajes de marras, a su manera antecesores de los Powers Rangers, G. I. Joe, VR Troopers, X-Men y tamos. Cualquier padre sabe de la variedad costosa e inacabable de esta jugue

Pero andá a freir churros, chabón! ¿Cómo me vas a decir que los Transformers fueron antecesores de los X-Men?! Ni siquiera te lo acepto con los G.I.Joe (personajes a los que aborrezco), ya que son contemporáneos de los recordados robotitos. Destructicons, al ataque!
Esta que publicó la Nación el 18 de Febrero, en una nota/chivo sobre la Suélteme, es impagable:

Buen humor y retratos irónicos conforman esta propuesta que intenta ser heredera de aquella realización que, con el mismo nombre, se conoció en los cincuenta.

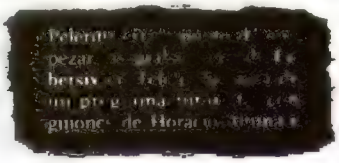
Se lo tragaron! Los chicos de la Suélteme hicieron un editorial en joda, diciendo que la revista es un revival de una de los '50 y el gil que escribió la nota se lo creyó! No se puede creer!
Y esta era inevitable. Entre otros mocos, la espantosa revista Semanario publicó este, en su número del 26 de Febrero:

El 27 de febrero el mayor superhéroe de todas las notas de todos los tiempos pasó el cumpleaños más triste de su vida. A la muerte de Jerry Siegel, uno de los dibujantes que lo creó, le siguió el abandono de su novia eterna, justo en el día de los enamorados, el 14 de febrero pasa-

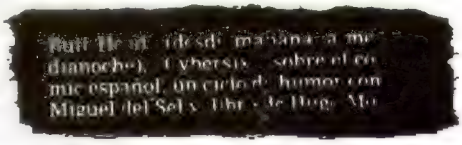
No, animalito, no! Jerry Siegel no era dibujante! No tenía ni la más puta idea de lo que es un lápiz! Siegel era el gui-o-nis-ta!
Volvemos al Clarín, que cada día la embarra mejor. Esta es del 28 de Febrero:

Tina Ricci personificaron a los curiosos integrantes de la familia Addams, popular por los comics y la serie televisiva. En esta versión cinematográfica, la historia se centra en la aparición del tío Lucas, que regresa al hogar de los Addams después de mucho tiempo de

¿Así que la Familia Addams es famosa por los comics? ¿Qué comics? ¿Se referirá a los dibujos de Chas Addams (que de comic no tienen un soto)? ¿O las historietas truchas de la Gold Key que adaptaban los horrendos dibujos animados de los '60?. No, señor, no me gustó.
Y el 1º de Marzo, la bestia clarinística dio otro zarpazo:



Noooo! Me quiero matar! ¿Cómo van a confundir -a esta altura del partido- a Trillo con Altuna?! ¿Será una maniobra para promocionar al patético Nene Montanaro? ¿O exceso de alcohol, liso y llano? Aunque pensándolo bien, si Altuna escribiera los guiones, Carolina estaría todo el tiempo en pelotas... Che, Trillo, ¿no te darías un pasito al costado? Aunque sea un par de capitulitos...
Y seguimos con Cyber, esta vez en un moco deslizado por La Nación el 3 de Marzo:



Pues, coño, hombre! Que estos tíos están como una cabra! Si hubieran dicho "el comic italiano", o "el comic francés", vaya y pase, porque esos son los países donde Cyber cobró más chapa, pero ¿España?! En España no se publicó ni un mísero capitulito de doce páginas! Iros a hazer puñetas, gilipoias!

BOTTOM TEN

Con tantos mocos de diarios y revistas, no quedó lugar para el ranking. Apenas hay lugar para avisar que en el próximo número vuelve el Bottom Ten clásico, el consagrado ranking de la infamia donde vos podés mandar en cana al personaje que más asquito te dé. ¿Cómo?. Muy simple: mandando tu voto a Av. Forest 536 8º43, CP 1427, Capital. ¿Y quién ganará este año? ¿Superman? ¿Spider-Man? ¿Azrael? ¿Andrés Amorfi? A votar, que esta vez el ranking empieza de cero!

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Todas las ilustraciones son © MEG

Los X-Men han decidido separarse y uno a uno van atravesando el portal místico conocido como Siege Perilous. Pero sin que ellos lo sepan, los Reavers han tomado su base en Australia y tienen capturado a Wolverine, a quien someten a las más terribles torturas para finalmente dejarlo crucificado bajo una feroz tormenta. La furia animal de Wolverine le permite liberarse, pero para escapar con vida necesita la ayuda de Jubilee, todavía oculta en la base de los mutantes, que lo pone a salvo y lo ayuda a sanar sus heridas. Pronto Donald Pierce y sus Reavers inician la búsqueda de Wolverine para liquidarlo, pero el canadiense los engaña para que rompan una pared que libera sobre los villanos todo el caudal de un lago cercano, con tristes consecuencias para los invasores. Logan y Jubilee huyen hacia el desierto, dejando a Pierce y sus secuaces sepultados bajo los escombros.

Mientras tanto, en Cairo, Illinois, aparece una chiquilina muy parecida a Storm; en Inglaterra, Amanda Sefton y Aysande Stuart buscan a los Excalibur, que han desaparecido; en las ruinas de la Mansión X, Magneto vuelve a alinearse con las fuerzas del mal; cerca de ahí, la Morlock Callisto es capturada por su rival, Masque; y meditando en el plano astral, Forge se encuentra a Amahl Farouk, el viejo enemigo de Charles Xavier.

Cerca de la isla Muir, Banshee rescata a Polaris, que enloquece a bordo de un barco y lo hunde. Ambos mutantes se reúnen en la isla (sede del laboratorio de Moira McTaggert) con Amanda Sefton y Alysande Stuart. Pero los Reavers están de vuelta y lanzan un ataque contra la isla, a cuya defensa se suman Tom Corsi, Sharon Friedlander, Sunder y el siempre peligroso Legion. La noticia cruza rápidamente el Atlántico y el gobierno de los EEUU dispone la intervención de la Freedom Force, que llega a la isla Muir en pleno combate entre los Reavers y el grupo que defiende a Moira McTaggert. La batalla es cruenta y la actitud ambigua de

Legion (controlado por una de sus personalidades que no le debe lealtad a ningún bando) complica aún más las cosas. Entre los muertos en combate se cuentan Sunder, el Reaver llamado Skullbuster y dos miembros de la Freedom Force: Stonewall y Destiny. Ni bien se calman las cosas, Polaris le revela a Banshee que los X-Men siguen vivos y este y Forge deciden ir en su búsqueda.

Tras su paso por el Siege Perilous, Psylocke perdió la memoria y cayó en manos de la organización ninja llamada The Hand. Los ninjas la entregan al temible Mandarín, cuyas máquinas transforman a Betsy Braddock en una mujer de rasgos orientales y habilidades de combate al nivel de un imbatible samurai. Torturada y condicionada psíquicamente, la mutante queda bajo el completo control del Mandarín y va a Hong Kong a apretar a los líderes del hampa de dicha ciudad. Pero Jubilee y Wolverine también llegan a Hong Kong y se enfrentan a los ninjas y a Psylocke, cuyo letal cuchillo psíquico deja inconsciente a Wolvie justo cuando este reconoce a su ex-compañera. Sumando ahora los poderes telepáticos de Psylocke, los villanos someten a Wolverine a otra sesión de tortura psíquica, buscando quebrar su voluntad. Pero los recientes tormentos a manos de los Reavers dejaron a Logan más duro de vencer que nunca y, ayudado en secreto por los poderes de Psylocke, logra zafar de la trampa. Psylocke vence el control del Mandarín y junto a Wolvie y Jubilee vence a The Hand y al malévolo enemigo de Iron Man. Una vez libres, ponen proa rumbo a Madripoor.

A todo esto, en New York, nos encontramos con Colossus, quien también perdió la memoria y ahora se llama Peter Nicholas. Peter impide que unos Magistrados de Genosha secuestren a Phillip Moreau y Jennifer Ransome, que ahora viven en la Gran Manzana. Agradecidos, le ofrecen a Peter hospedaje y

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO XXI: LOS AUTENTICOS DECADENTES

La segunda mitad del año 1989 marca el inicio de la peor etapa en la historia de los X-Men. La historia que se desencadena en Uncanny X-Men nº247 con la aparición del Siege Perilous y se termina de complicar en el nº251 cuando los miembros del grupo lo atraviesan de a uno es, muy probablemente, la más retorcida, la más innecesaria, la más aburrida y la más inconsistente de las historias producidas por Chris Claremont a lo largo de sus 17 años al frente de la serie.

Pero antes de meternos de lleno en esa saga, cabe mencionar que en Julio de 1989 sale a la venta The Scorpio Connection, interesantísima graphic novel de Wolverine y Nick Fury, escrita por Archie Goodwin y dibujada por Howard Chaykin. Al mes siguiente, Goodwin se hace cargo de los guiones del comic-book mensual del mutante canadiense, complementado en la faz gráfica nada menos que por John Byrne. Sin embargo, la calidad de las historias (e incluso de los dibujos) resulta muy por debajo de lo esperado y el tándem Goodwin-Byrne se despide en el nº23, luego de apenas seis números.

Volvamos a Uncanny X-Men, donde Marc Silvestri sigue haciendo lo imposible para cumplir con la periodicidad quincenal, que se retoma ni bien llega el invierno. Silvestri dibuja los nºs 249, 250 (horrendamente entintado por Steve Leialoha) y 251, le cede el 252 a Rick Leonardi (magistralmente entintado por Kent Williams) e ilustra la primera saga de la isla Muir en los nºs 253 al 255.

Para el invierno de 1989/1990, Marvel presenta en todos sus títulos historias relacionadas con Acts of Vengeance, una saga en la que un numeroso grupo de villanos coordina -por primera vez- un ataque masivo contra los héroes, con una premisa interesante: cada uno atacaría a un personaje con quien no se hubiera enfrentado nunca. Así, mientras Magneto luchaba con Spider-Man en las revistas del arácnido, el Mandarín (tradicional archi-enemigo de Iron Man) se enfrentaba a Psylocke, Jubilee y Wolverine en los nºs 256 al 258 de X-Men. Esa trilogía (uno de los peores guiones de X-Men de todos los tiempos) pasó a la historia por dos

trabajo en su edificio.
Otra que anda sin memoria es Alison Blaire (Dazzler), que aparece en una playa de California y se dirige a la casa de la cantante Lila Cheney, donde la recibe su guardaespaldas, Guido Carosella. Poco después, Alison conoce a Freddie Stanachek (un promotor que intenta vender la película de Dazzler jamás estrenada) y, de paso, impide un robo en un boliche de Los Angeles. Esto llama la atención de Eric Beale, el productor que se fundió con la película de Dazzler y -totalmente enloquecido- culpa a la mutante por su desgracia. Beale logra capturar a Alison el día que finalmente se estrena la película, pero ella logra calmar a su captor y se salva.
A un continente de distancia, Peter Nicholas salva a una modelo de unos asaltantes y se enamora de ella. Del otro lado del Atlántico, Forge y Banshee recorren Grecia buscando a los X-Men, pero sólo encuentran a los Fenris y a duras penas logran vencerlos en combate. Y de vuelta sobre el Pacífico, llegamos a Madripoor, donde Wolverine es capturado, esta vez por los Harriers, una banda de ex-agentes de SHIELD que operan como mercenarios. Psylocke y Jubilee van al rescate y tras un breve enfrentamiento logran liberar a su amigo, que recién ahí les dice la verdad: Wolverine y Hardcase (líder de los Harriers) armaron toda esta farsa como práctica de combate tanto para las mutantes como para los Harriers.

Volvemos a la Costa Este de los EEUU, donde Banshee y Forge inspeccionan las ruinas de la Mansión X. Jean Grey entra en escena, pero es atacada por unas extrañas criaturas, parecidas a los X-Men. Ante la réplica de Forge y Banshee en defensa de Jean, las criaturas se escapan teleportándose y los tres mutantes se unen para comparar notas. Pero Jean y Banshee desaparecen y Forge, por medio de rastreadores colocados en sus amigos, localiza la guarida de estos monstruos con cara de X-Men. Allí encuentra a Jean y Banshee, pero hay un pequeño problema: ambos han sido grotescamente transformados.
Y mientras en Washington el gobierno de los EEUU negocia con enviados de Genosha, en New York se produce un nuevo encuentro entre Peter Nicholas y la chica de sus sueños, interrumpido cuando esta es secuestrada por Masque.

motivos: el radical (e innecesario) cambio operado en Psylocke y los espectaculares dibujos de Jim Lee.
Para este mismo momento, la New Mutants nº86 marca el debut de Rob Liefeld como dibujante estable de la serie y, con el total respaldo de Bob Harras, el joven carilindo da vuelta como un guante todo el status quo del grupo. La aparición de Cable y Stryfe, los nuevos trajes y la nueva onda más pesada, catapultan a los New Mutants a nuevos picos de popularidad, mientras la guionista Louise Simonson se siente más y más avasallada por el nuevo dibujante.
En Febrero de 1990, se lanza The Jungle Adventure, prestige que enfrenta a Wolverine con Apocalypse, quien resulta mucho menos temible que el insulso guión de Walt Simonson. El dibujo de Mike Mignola, sin embargo, saca las papas del fuego. Simultáneamente se publica Mojo Mayhem, nuevo prestige de Excalibur, a cargo de Chris Claremont y el espectacular Arthur Adams. Misteriosamente los miembros de Excalibur cumplen un rol más que secundario, ya que el guión gira en torno al regreso de los X-Babies, aparecidos originalmente en el X-Men Annual 10, de 1986.
De regreso en Uncanny X-Men, Marc Silvestri regresa en el nº259, pero un poco cansado de la periodicidad quincenal, abandona definitivamente la serie luego del nº261. Al año siguiente, Silvestri se uniría al guionista Larry Hama para hacerse cargo del título mensual de Wolverine. Aciagos tiempos se ciernen sobre Uncanny X-Men, que padece los dibujos de Kieron Dwyer en el nº262, de Bill Jaaska en los nºs 263 y 265 y de Mike Collins en los nºs 264 y 266, este último célebre por presentar la primera aparición de Gambit.
Pero, cuando todo parecía perdido, Bob Harras obtuvo una nueva victoria: Jim Lee aceptaba hacerse cargo de la serie en forma regular a partir del nº267, cerrando así la seguidilla de 20 números realmente trágicos para los seguidores de Uncanny X-Men.

X-MEN

PODER MUTANTE

BISHOP

BISHOP [bí-yop], en castellano, Alfil u Obispo.
Nombre Real: No Revelado.
Primera Aparición: Uncanny X-Men nº282.
Poder Mutante: Este miembro de la Fuerza Especial Xavier en uno de los posibles futuros del universo Marvel posee, además de una sorprendente fuerza y un alto nivel de combate, un poder que le permite absorber energía, metabolizarla y redirigirla en forma de fuerza energética hacia donde él desee. Bishop no puede generar por sí solo grandes cantidades de energía, pero absorbiendo cualquier tipo de esta con la que interactúe, se convierte en un peligroso canalizador de fuerzas destructoras. Este aguerrido mutante del futuro suele almacenar siempre un poco de energía para poder utilizarla en los momentos claves.

© MEG

WARPATH

WARPATH [guór-paz] Sendero de Guerra en español. Path: Sendero, Camino.
Nombre Real: James Proudstar.
Primera Aparición: New Mutants nº16.
Poder Mutante: Al igual que su hermano Thunderbird, James posee una tremenda fuerza, una agilidad aumentada, una resistencia muy superior a la normal y mayor velocidad y reflejos. Como indio nativo de Norteamérica, conoce todas las tradiciones aborígenes y domina a la perfección las habilidades de rastreo y de lucha.

© MEG

LILA CHENEY

LILA CHENEY [li-la ché-ni]
Nombre Real: Lila Cheney.
Primera Aparición: New Mutants Annual 1.
Poder Mutante: Esta famosa cantante de rock es también una increíble ladrona interestelar, con la habilidad de teletransportarse solamente a distancias planetarias, es decir, como mínimo, de un planeta a otro. Lila sólo se puede transportar a lugares que ya conoce, y para ir de un lugar al otro de la Tierra, suele transportarse como punto intermedio a una esfera Dyson (base extraterrestre a años luz de la Tierra construída vaya uno a saber por quién, en el medio de una estrella). Para Lila, alguna vez amante de Sam "Cannonball" Guthrie, transportarse (junto con todo lo que la rodea) de una galaxia a otra, es como para Nightcrawler teleportarse de una casa a otra.

© MEG

AÑOS DE HISTORIETA ◆ 100 AÑOS DE HISTORIETA ◆ CIEN AÑ

2do ESPECIAL ANIVERSARIO

COMIQUEANDO

#21 MAYO 1996 COMIQUEANDO
AÑO 3 $ 8.00

=LordGrood=

CYBERSIX EN LA TV

SUPLEMENTO X-MEN PARA COLECCIONAR

TODO SOBRE EL SPECTRE

SUPER POSTER COLOR X-MEN

REPORTAJE A SIMON BISLEY

EN COMIQUEANDO Nº22

VOLVEMOS AL MUNDO DE **MACROSS**

- REPORTAJE A EDUARDO RISSO
- MAS FICHAS
- MEGAMAN
- HUMBERTO POLLO
- Y MUCHO MAS

SE ACERCA EL FINAL DEL SUPLEMENTO **X-MEN**

EL UNIVERSO MARVEL CONTRA

ONSLAUGHT

STAFF

Director: Andres Accorsi

Jefe de Redacción: Diego Accorsi

Coordinador Creativo: Hernan Botticelli

Diseño: gRINbaum/Varela

Redactores: Fernando [illegible], Hernan Ostuni, [illegible]

Aqualad: Martin Alfaro

Portada Cybersix: Foto de José [illegible] Messa, procesada por Carlos [illegible] / Cybersix es (c) Trillo-Megia.

Portada X-Men: Ilustración de Juan Bobillo. [illegible] son (c) Marvel [illegible].

Gracias a: Nico Montaperto y Carla Pellegrini.

índice

SECCIONES

8 **FICHA:** Radioactive Man, por Diego Accorsi.

9 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Claudio Spósito.

10 **CUARTA GRILLA COMIQUERA.**
Jugate conmigo!

12 **FICHA:** She-Hulk, por Andrés Accorsi.

13 **MEGAMAN.**
Tras su exitoso debut, Fernando Calvi nos trae otro episodio de este nuevo astro del Noveno Arte.

22 **PANTALLAZOS.**
Fernando García sale a recorrer el convulsionado mundo de los multimedia, siguiendo a nuestros personajes favoritos.

24

25 **FICHA:** Bárbara, por Hernán Botticelli.

31 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS,** con todo el humor de Gustavo Sala.

CORREO.
Otra abultada tanda de cartas se despliega sobre este, el espacio de los lectores de Comiqueando.

37 **ANARKOMIX.**
El Ilustre, el Oráculo, los rankings y mucho más, para un final a toda orquesta.

© MEG

© G Sala

© DC Comocs

NOTAS

4 **REPORTAJE A SIMON BISLEY.**
El ilustrador más destacado y más imitado de los '90, dialogó con Diego, en San Diego. Una nota para leer con música heavy de fondo!

27 **VIDA Y MUERTES DEL SPECTRE.**
El Dr.Sax y Andrés Accorsi presentan uninforme de ultratumba sobre un personaje clave de la DC, que está pasando por su mejor momento.

Simon Bisley

por Diego Accorsi

jante espectáculo (y tratando de ver cuál era Bisley) me detuve frente al stand. Un urso de dos metros, gordo y pelado me informó con muy poca amabilidad que debía circular, que no se podía parar a mirar en ese sector del corredor. Entre sorprendido y asustado, me moví hacia la esquina del stand y pude ver las cosas de costado, fuera del campo de visión del gorila pelado. Ahí pude reconocer a Glen Danzig y a Bisley entre los aguerridos motoqueros de Verotika. Por supuesto, no tenían ganas de firmar nada y apenas si saludaban a la gente. Estaban ca-

ra con el público. Otra vez fui descubierto lisgoneando el stand y mi única reacción fue pedir clemencia: "Soy un periodista de Argentina, por favor, quisiera hacerle un reportaje a Bisley, ¿podría hablar un minuto con él?". Por supuesto que no. El gordo heavy barbudo que me escuchó se acercó a Bisley y su tribu y habló con él, mientras me señalaba y todos me miraban como si fuera un virus. Tras unos minutos y varias carcajadas, el gordo volvió y me avisó que Simon iba a estar charlando y viendo carpetas en una sala del primer piso en diez minutos. Mucho no le creí, pero me fui a esperarlo. La sala era inmensa, con sillas para... ciento cincuenta personas, un es-

trado con micrófono, una pantalla para proyecciones, era la [illegible] sala de cierre de la convención. Llegué primero, me senté en primera fila y dije: "Si en cinco minutos no viene nadie, me voy a buscar a Liefeld". Pero cuando ya me estaba por ir, apareció Bisley seguido por uno de los heavies y la rubia que estaban en el stand. Se cagaron de risa de la sala, sacaron sillas del público y se sentaron como en ronda al lado mío y al toque cayeron dos o tres personas que se acomodaron en el círculo. Le dije a Bisley que lo quería reportear, pero no tenía ganas. "Nah, vamos a charlar". Si bien yo venía de hacer una docena de reportajes en cuatro días -y quizá por eso- yo era el único que no podía romper el molde del reportaje tradicional, mientras que los otros miembros del público charlaban con él como si estuvieran en un bar con un amigo. Yo esperaba algo rápido, repetir el

ping-pong de preguntas y repuestas que venía haciendo con todos los otros artistas y rajar a encontrarme con Liefeld. Desafortunadamente, Simon estaba con muchas ganas de hablar boludeces y las preguntas pavas de dos salames del público no ayudaron mucho a la agilidad de la nota. Estuve más de una hora escuchando guiones de películas, sueños, apreciaciones de los norteamericanos sobre los ingleses, disquisiciones sobre el grosor de las herramientas para entintar, la personalidad de los colores y mil pavadas más, para poder meter de vez en cuando una pregunta coherente y directa, a la que Bisley generalmente no respondía del mismo modo. Pero tras un esfuerzo sobrehumano -sobre todo para entenderle a este inglés que habla más cerrado que sarcófago de Ramsés- logramos reordenar y darle sentido a esta charla, que presentamos ahora a manera de reportaje. Sepan disculpar las modificaciones a la versión verdadera, pero era absolutamente incomprensible, aburrida y sin sentido. Basta de introducciones. Con ustedes, el hombre que le cambió la vida a Lobo, uno de los más grandes portadistas e ilustradores del mercado, un duro, Simon Bisley.

© DC Comics

•¿Cuándo y dónde naciste?
-En Linconshire, Inglaterra, 1962.
•¿Y leías comics cuando eras chico?
-No.
•¿Cómo llegás a los comics?
-No me puedo acordar... No sé, como todo. Cuando sos chico los comics están por ahí, alrededor. Después en algún momento los agarrás...
•¿Es cierto que de chico viste un accidente y eso te cambió la forma de dibujar, empezaste a dibujar sangre, accidentes y cosas que nadie hace a esa edad?
-Si, si. En realidad fue cuando descubrí la cabeza de un cachorro arrancada en el garage de mi padre. Cuando vi eso dije: "Mierda! Dios! Es increíble!" Y así empecé a dibujar otro tipo de cosas.
•¿Fuiste a una escuela de dibujo?
-Si, un año, nomás. Todo lo que aprendí fue a coger, a fumar y a escaparme de clase... Tenía 16 años. En realidad a los 16 años vos no te querés sentar a aprender nada. Un mes dibujando una cabeza desde 10 ángulos diferentes, es muy aburrido.
•¿Quiénes son tus más grandes influencias?
-Creo que... Frank Frazetta... Pero no sólo artistas, también la música rock, las motos, la velocidad, manejar, la locura, a veces. En general, lo que más me influencia es el entorno, es lo que uno tiene alrededor. Ves algo y decís "Qué groso, ¿cómo lo hizo este tipo?", y te ponés a estudiarlo y por ahí te termina influenciando.
•Frazetta te pegó fuerte, no?
-La primera vez que vi un dibujo de Frazetta tenía ocho años y me pateó la cabeza, no lo podía creer. Era una imagen de Conan el Bárbaro parado sobre una pila de cadáveres y me dejó loco. Son imágenes que quedaron en mi mente para siempre.
•¿Estás casado?
-Eso es personal... Bueno, en realidad si lo estoy. Hace seis años, tengo un hijo, una casa linda, mucha guita en el banco -risas-, dos Harley Davidson, un camión...
•¿Estás viviendo en los Estados Unidos ahora?
-Nah, sigo viviendo en Inglaterra.
•Cansado por los impuestos.
-Si, me tienen repodrido con eso. Te pueden presionar mucho. Es molesto. Siento como si tirara la guita, pagando todo lo que te tratan de cobrar. Si por lo menos tuvieran buena policía, buen sistema de seguridad social, buenas rutas... pero ni ahí, es todo una mierda.
•El primer laburo tuyo que vi fue una tapa de Doom Patrol. ¿Cómo fue eso?
-Me encantó hacerlas, las disfruté muchísimo, porque el coordinador me dejaba hacer lo que se me cantaba. Y con Grant Morrison escribiendo, realmente podía expresarme. Fue una gran experiencia.
•¿No estás un poquito cansado de Lobo?
-No, para nada. Me encanta Lobo. Me encanta hacer un personaje que le rompa el culo a todos, que haga todo lo que la sociedad no admite que uno haga. Todas las sociedades son muy, muy represoras. Y uno cree que eso está bien y se contiene. Pero es anti-natural contenerse. El racismo, por ejemplo, es natural. Ves a otro con un aspecto que no te gusta, que te parece raro, un negro, un rarito, un espástico.. y ya lo gastás. Aunque no le grites

"Salí de acá, rata de mierda", uno ya lo trata distinto, ya lo discrimina. Hace algunos siglos, ese tipo no hubiera sobrevivido. En Londres se habla mucho del integracionalismo entre blancos y negros, pero la realidad es que siguen separados, segregados. Pero me fui por las ramas, no?

•¿Te identificás con Lobo?

-No más de lo que te identificarías vos si vos lo dibujaras. Eso pasa con cualquier personaje. Y con Lobo no tanto, porque no tenía tanta personalidad. En cambio, con Batman uno tiene que ser Batman, tiene que ser el Batman de Bob Kane. Pero con Lobo podés ser vos mismo, le podés meter más cosas tuyas, porque tiene mucha menos personalidad. Así fue como me terminé enamorando de Lobo y se convirtió en mi personaje definitivo. Me gustaría que Lobo me dibujara, que me entintara, pero no que me fajara (risas). Además con Lobo te cagás de risa, en las historias de Lobo se puede joder, hacer cualquiera...

•¿Por qué no lo seguiste?

-Porque el editór estaba harto de que yo me cagara en las fechas de entrega. A mí me revientan las fechas de entrega. Y además me cagaba en los guiones. Yo le puse las cadenas, el gancho grandote, lo hice más sacado, más loco, más jodido y fue más exitoso. A Lobo le metí de todo, hasta los pingüinos, los gorilas, las armas, el kilombo... fue todo mío.

•Tu dibujo es como una forma de catarsis de tu violencia?

-Si, me parece que si. Mi mujer siempre me lo dice. Debe ser porque no sé cómo canalizar la violencia. No voy a salir a tirar tiros por la calle.

•¿Expresás violencia con tus dibujos?

-Si, eso creo. Transmiten mucha energía. Pero no me cópa la violencia por la violencia misma. No estoy matando, es un dibujo, nomás. Uno quiere crear movimiento y uno mete gente lastimándose, pero no con el objeto de querer lastimar a la gente ni de glorificar la violencia, sino para poner cosas en movimiento, para que los personajes del dibujo tengan acción, interacción.

•¿Cuál es tu relación con el heavy metal?

-No le doy mucha pelota. Me gusta la fuerza que tiene, no mucho más. Sé que mis trabajos gustan y se venden muy bien entre los fans del heavy metal, pero a mí me resulta muy superficial. Es más ruido que otra cosa.

•Cambiando de tema, ¿qué opinás del actual estado del mercado del comic?

-En general no me interesa. Creo que hay que volver a las raíces, al buen material en blanco y negro, que era algo simple, lindo. Nada elaborado, no calentarse de más en cada cosa. Con el blanco y negro se pueden hacer cosas hermosas, sin computadoras ni toda esa mierda. El color por computadora ya no se complementa con la línea negra, ya la tapa por completo. Con colorear bien

en la computadora no alcanza. Tiene que haber un buen dibujo blanco y negro de base.

•¿De dónde te viene la inspiración?

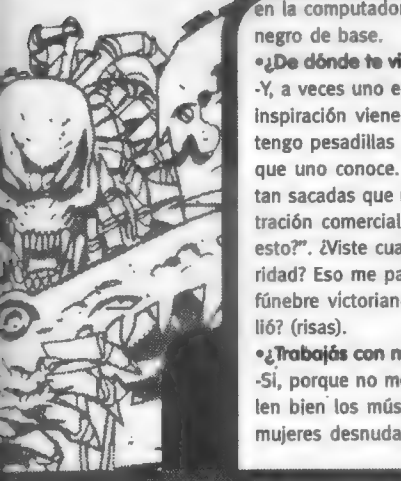
-Y, a veces uno está horas y horas sin que se le ocurra nada y por ahí la inspiración viene en una alucinación. Yo veo cosas extrañas. A veces tengo pesadillas que no tienen absolutamente nada que ver con lo que uno conoce. Y muchas de esas imágenes son tan extrañas, tan sacadas que ni siquiera me sirven para los trabajos de ilustración comercial. A veces digo "¿De dónde carajo sale todo esto?". ¿Viste cuando cerrás los ojos y ves cosas en la oscuridad? Eso me pasa todo el tiempo. El otro día vi un coche fúnebre victoriano que se me venía. ¿De dónde mierda salió? (risas).

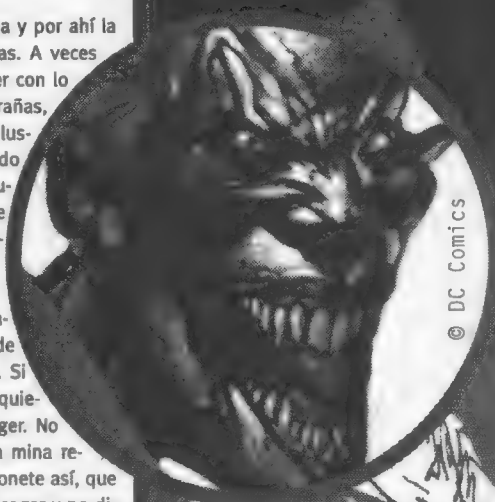
•¿Trabajás con modelos?

-Si, porque no me sale muy bien dibujar mujeres. No me salen bien los músculos y no quiero hacer dibujos baratos de mujeres desnudas. Es todo un tema trabajar con modelos. Si es una modelo y es la modelo que yo quiero, y la tengo ahí, me la tengo que coger. No quiero dibujarla (risas). Teniendo a una mina refuerte posando te desconcentrás. Que ponete así, que parate así, te ponés loco. Y te ponés a coger y no dibujás nada. Así tardás mucho más tiempo por página (risas).

•¿Cuáles son tus planes futuros?

-No sé. Hay que ver cómo progresa todo. Quiero hacer más cosas personales. Grandes composiciones, trabajos más expresivos. Quiero hacer cosas más personales aunque tenga que poner plata para editarlas.





© DC Comics

•¿Pensás escribir tus propios guiones?

-Sí, en los personajes que sean míos, sí.

•¿Creés que podés ser un buen guionista?

-Creo que voy a ser un buen narrador. Todo se va a basar en lo visual y en el ritmo. Voy a hacer la primera página y a largarme, esperando poder llegar a un final.

•¿Con qué guionista te gustaría trabajar?

-Con Frank Miller. Lo que hizo en Dark Knight fue realmente fenomenal. Además es mucho mejor dibujante que todos esos verduleros, porque sabe que es más importante lo que uno deja afuera que lo que uno pone en la página, no se queda en los detallitos.

-¿Y a qué otros autores de comics admirás?

-Y, soy tristemente tradicionalista. No me vas a decir que alguno de los que están laburando ahora -salvo Miller- siquiera se acercan a Gene Colan, John Buscema, Jack Kirby o Neal Adams... estos tipos sí que sabían dibujar. Ahora se quedan en los detallitos superficiales, en los musculitos...

•Bueno, Simon, gracias por todo.

-Chau, suerte.

DC Comics

Radioactive Man

Nombre Real: Claude Kane III.
Creador: Matt Groening.
Primera Aparición: (en los comics) Simpsons Comics and Stories n.1 (1993).

Historia: El primer dato de la historia de Radioactive Man lo encontramos en la década del 40, con la aparición de uno de lo más grandes héroes de la Golden Age: Radio Man, su directo antecesor. Cuando un reparador de radios encontró un tunel secreto en una estación de subte, recibió el poder de dominar las ondas de radio y se convirtió en un héroe miembro del mítico Superior Squadron en lucha contra los nazis.

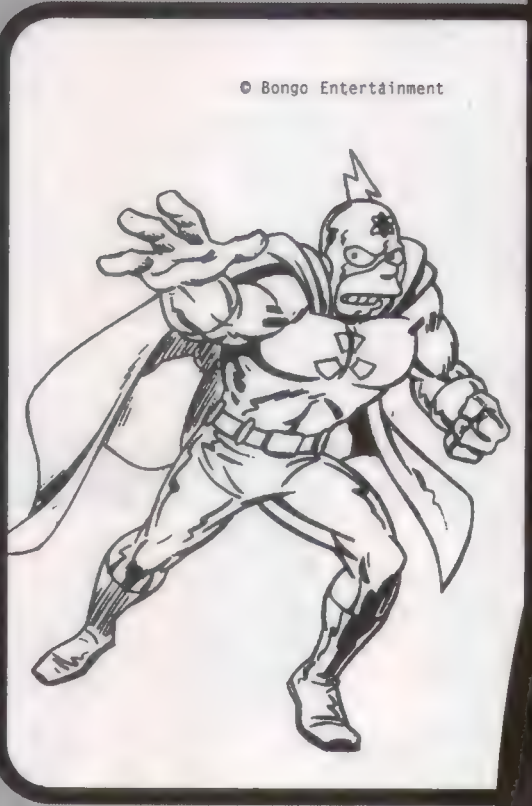
En noviembre de 1952, el físico Claude Kane II iba a probar su nueva megabomba, pero el científico soviético Vladimir Krabokov (conocido como Dr.Crab) mandó a unos mafiosos a robar los planos, destruir la bomba y matar a su creador. Mientras esto sucedía, Claude Kane III, el playboy hijo del eminente físico de Ciudad Zenith, iba a buscar a su padre y a su amada -no correspondida-, la periodista Gloria Grand que cubría el evento. Por desgracia su auto se descompuso y entró al campo de prueba de la megabomba justo para ser agarrado por la explosión. El cuerpo de Claude cambió y, aunque de su cabeza salía una especie de rayo, obtuvo la fuerza como para mover su auto y volar. Pero se descontroló y terminó cayendo sobre el auto en que pensaban fugarse los rusos y tras resistir a las balas, los surtió a golpes. Ocultando su extraño emblema clavado en el cráneo, salvó a su padre y a Gloria, pero sin revelarles sus poderes ni sus heroicas acciones. Pensando en proteger a su padre y a Gloria (y en el merchandising), Claude decidió combatir contra el mal usando un disfraz de superhéroe, y así nació Radioactive Man.

Sus poderes son: Vuelo (veloc. max.= 115 mph); superfuerza (levanta hasta 5000 libras) y moderada invulnerabilidad (se banca hasta un disparo de tanque como una simple molestia). Si RM se saca el rayo de su cabeza -que tanto le cuesta disimular para mantener su personalidad secreta-, su cuerpo comienza una fisión nuclear, como un reactor sin control, y suele convertirse en Radioactive Man Oscuro.

Su primera misión consistió en desenmascarar un plan del Dr. Crab para convertir a la juventud americana al comunismo y la delincuencia a través de las revistas de comics de terror. Evitó así que su vecinito Rod Runtledge y miles de niños cayeran en las garras del mal. En esa misma aventura encuentra una maqueta y decide construir con ese modelo su cuartel secreto en el Monte Zenith. Lo llamó el Domo de Contención y lo construyó con caños y vidrios del aún sin terminar Hospital de Niños de Zenith.

En Febrero de 1954 el joven Rod Runtledge asiste a un experimento con radioactividad en la Secundaria Zenith donde un gyroestabilizador con xeno-rayos se vino abajo y cayó sobre Rod y su vecino, Claude -Radioactive Man- Kane. Agarrando al gyroestabilizador con una mano, nuestro héroe logra salvar a su vecinito, pero cuando recibe una descarga de la máquina, parte de su poder pasa a Rod, que pronto descubre la identidad de Claude y se transforma en el Fallout Boy (y el protegido de Claude). Sus poderes son los mismos que Radioactive Man, pero en menor escala.

Otros héroes amigos de RM, que conforman con él y Fallout Boy el Superior Squad son: el superinteligente Bug Boy, Plasmo el Místico, Bleeding Heart (ex Purple Heart), Captain Squid el amo del mar, Weasel Woman con reflejos, vista y olfato super desarrollados y Lure Lass. También están Radioactive Boy y Glowy el perro radioactivo, que vienen de la Tierra Substituta, donde Claude recibió los superpoderes de chiquito tratando de salvar a un perro, Grrk-Grrk el Simio Radioactivo de una civilización perdida de monos parlantes y la combativa Black Partridge.



Entre sus más temibles enemigos se encuentran: el Dr. Crab que debido a experimentos con radioactividad y su manía de comer mariscos fue mutando hacia un cangrejo humano, Lava Man, Brain-O el Magnífico, la cleptómana Larceny Lass, Hypno Head, su enamorada Larva Girl, Pneumatica la robot y Radioactive Worm entre otros. (Diego Accorsi)

Extra Data

En el universo Simpson, Radioactive Man fue creado en Noviembre de 1952 por Morton Mankiewicz, conocido como Morty Mann, quien vendiera los derechos de su creación a la editorial de Arnold Leech por sólo 250 dolares. Inspirado en la Radioactive Man n.418, Bart Simpson decidió convertirse en Bartman y en Springfield hay una comiquería que suele vender copias de la Radioactive Man n.1 por 100 dolares.

A-ALGO SE ESTÁ MATERIALIZANDO
GUEST STAR ANDREA DEL BOCA COMO -KARINA-
¿GUY?, ¿TORRES?, ¡SON USTEDES!
¡¡GUDNAIT!!
YA ES HORA DE DESTAPAR LA OLLA...
¡CHA-CHAN!
CHE, TORRES, NOS PASAMOS CON EL AZUCAR ¿AH?
¡PTFOR IGOR IUMEST!
ESTOY AQUI, AQUI PARA QUERERTE ESTOY AQUI, AQUI PARA ADORARTE
TORRES
SPÓSITO
CONTINUARÁ...

Claudio Spósito

4° grilla comiquera

por Andrés Accorsi

Y ante el incontenible éxito de las grillas anteriores, volvemos a la carga con una nueva. La forma de resolverla es la de siempre: Completá este primer cuadrito de acuerdo a las Referencias y después pasá letra por letra al cuadro de la otra página, siguiendo los números que le corresponden a cada letra. En ese otro cuadro se formará el texto de una historieta. Los nombres de esta y de sus autores aparecerán en la primera columna de este primer cuadrito. Suerte!

REFERENCIAS

A) Arrancamos con una fácil: Nombre de la esposa de Juan Salvo

B) Hija de Superpatriot que siguió la profesión de su padre

C) Nombre del protagonista de una odisea y de un detective con apellido de barrio porteño, creado por Trillo y Mandrafina

D) Villano verde, cabezón y muy inteligente que detesta a Hulk

E) Stefano Tallentoso y ya finado autor del underground italiano, famoso por la creación de Ranxerox

F) Otro regalo: nieto de Barry Allen que vino del Siglo XXX

G) Nombre del martillo de Thor

H) Personaje creado por Jack Kirby (y luego re-interpretado por John Byrne) cuyo nombre es en realidad una sigla

I) Acá los quiero ver. Nombre de la mamá de Mafalda

J) John. Ascendente ilustrador americano que realizó libros prestige para Marvel y DC

K) Gloriosa revista de comics de terror, originaria de los EEUU, pero llevada a su pico de calidad por la edición española

L) Aventurero creado por Alfonso Font, que solía navegar en la Cimor

M) Nombre del guionista de Alex Magnum y Torpedo 1936

N) Juego de naipes coleccionables basado en los personajes de Marvel y que nos cebó infinitamente

O) Revista española de la década del '70 donde se publicaban, entre otras series, Haxtur, Peter Petrake y Los Guerrilleros

P) George. Actor que encarnó al Hombre de Acero en la clásica serie de TV The Adventures of Superman y cuya vida terminó de un modo trágico

Q) Otra fácil: Miembro fundador de los X-Men. No hacen falta más datos

R) Tano. Notorio guionista, dibujante y animador argentino, creador, entre muchos otros personajes, de Rinkel el Ballenero

S) Heroe rubio, pendejo y con una suerte descomunal. Si no tuviera cuatro dedos en cada mano, podría ser Caniggia

T) Joe. Prestigioso dibujante y editor que se forjó en los comics de la EC y que hoy ocupa el cargo de Vice Presidente Creativo en la DC

U) Personaje ventajero y avechuchesco creado por Lino Palacio para satirizar la "viveza" criolla

V) Miniserie de DC en la que Darkseid intenta destruir a los superheroes poniéndoles en contra a la opinion publica

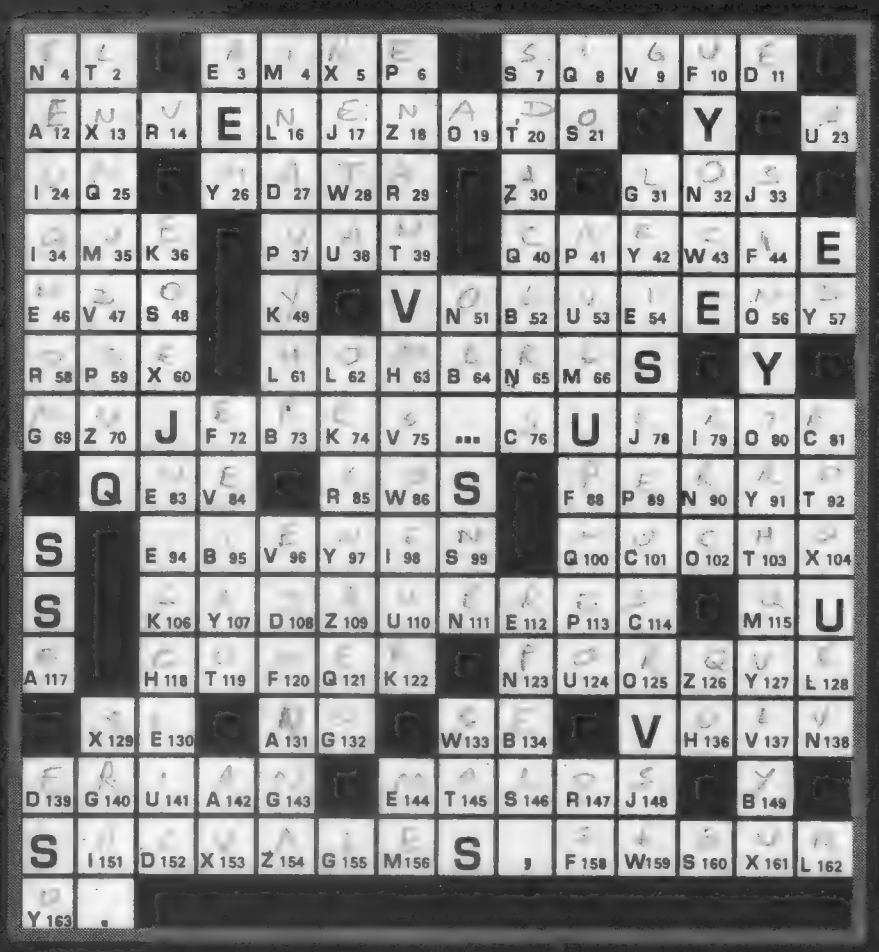
W) Criaturas pergenadas por el Dr.Von Reichter que no son ni los Idea Fija ni la serie Cyber

X) Maquiavélico adversario de la Legion de Superheroes y, si les sirve de ayuda, padre de Rond Vidar

Y) Genial personaje creado por H.G.Oesterheld y Horacio Lalia, muy relacionado con nuestra primera Grilla Comiquera

Z) Regalo de despedida: Ex-miembro de la Justice Leaque, ex-rey de Atlantis y ex-esposo de Mera. Ma, claro, echale agua

A	117	L	12	131	142				
B	52	95	64	134	73	T	149		
C	101	31	I	76	81	114			
D	152	11	27	108	139	R			
E	94	3	144	B	83	112	130	46	54
F	44	120	88	10	L	158	72		
G	69	155	132	31	143	I	140		
H	136	63	A	118					
I	79	151	34	24	98	L			
J	17	148	T	78	33				
K	108	122	36	74	P	49			
L	162	62	61	16	128	R			
M	66	143	R	4	115	35	156		
N	32	138	111	90	123	51	W	1	65
O	80	125	I	56	102	19			
P	41	6	113	37	89	59			
Q	8	40	121	100	A	25			
R	85	147	14	29	T	58			
S	146	21	99	160	7	103	48	T	
T	92	R	2	145	39	20	119		
U	38	53	141	110	23	T	124		
V	137	84	9	96	N	47	75		
W	28	159	43	N	86	133			
X	161	13	I	153	60	5	129	104	
Y	97	42	K	91	163	57	107	26	127	87
Z	30	126	70	154	M	109	18		



COMIC STORE

¡ Te invita a ganar!... Completá la grilla, fotocopiá esta página y mandala por correo a Av. Forest 536, piso 8, of. 43, Capital (1427) o traela personalmente a Sarmiento 1612. Entre las grillas correctas sortearemos fabulosos premios.
Tenés tiempo hasta el 18 de junio. La nómina de los ganadores se publicará en Comiqueando n. 22 ¡Suerte!.

SHE-HULK

Nombre Real: Jennifer Walters.
Creador: Stan Lee.
Primera Aparición: Savage She-Hulk Nº1 (1980).

Historia: Jennifer Walters nació en Los Angeles, hija del matrimonio entre el sheriff Morris Walters y su esposa Elain, hermana de la madre de Bruce Banner. Jennifer y su primo Bruce se llevan cinco años y tuvieron desde chicos una excelente relación, que se interrumpió cuando Bruce se decidió a estudiar Medicina y Jennifer Abogacía.

Varios años más tarde (y luego del accidente que transformara a Bruce en Hulk), los primos se reencontraron justo cuando Jennifer defendía en un juicio a un criminal llamado Lou Monkton, falsamente acusado de asesinar a un guardaespaldas de otro mafioso, Nicholas Trask. Ante el muy probable éxito de Jennifer, los matones de Trask atentaron contra su vida, causándole gravísimas heridas. Viendo cómo su prima se moría frente a sus ojos, Bruce improvisó una transfusión de sangre y se alejó rápidamente, temiendo que la tensión del momento disparara una transformación a su otro yo, el temible Hulk. Con Jennifer recuperándose en el hospital, los esbirros de Trask volvieron a la carga disfrazados de médicos, pero ella los reconoció y su furia -combinada con la sangre de su primo, afectada por los rayos gamma- la transformó en una impresionante mole de dos metros y piel verde. Había nacido She-Hulk y Trask y su banda pagaron caro haberla conocido.

Con el tiempo, Jennifer fue descubriendo que la pasaba mejor como She-Hulk que como Jennifer Walters: la heroína de piel verde manifestaba una personalidad mucho más alegre y deshinibida que la exitosa abogada. Así aceptó la propuesta de dejar California para unirse a los Avengers, con quienes vivió varias aventuras. En una de ellas, el grupo se vio transportado -junto con una verdadera selección de superhéroes y supervillanos- al mundo del Beyonder, donde tuvieron lugar las Guerras Secretas. Terminada la amenaza, uno de los Fantastic Four, el portentoso Thing, decidió quedarse en este planeta y le pidió a She-Hulk que tomara su lugar en los Fantastic Four. She-Hulk aceptó y permaneció en el cuarteto durante varios meses, hasta que Thing volvió a tomar su lugar.

Durante estos meses, She-Hulk se expuso a una poderosísima radiación emitida por un silo atómico a punto de estallar. La heroína verde sobrevivió, pero perdió la capacidad de transformarse de nuevo en Jennifer Walters. Sin embargo, decidió continuar también con su carrera de abogada, en los ratos libres.

Pero los ratos libres fueron pocos ya que, ni bien dejó a los Fantastic Four, She-Hulk se reincorporó a los Avengers. Poco más tarde, la heroína comenzaría a sostener la extraña convicción de no ser una persona real sino más bien un personaje de historietas, para desconcierto de todos sus amigos, excepto una: Weezie Mason, quien combatiera al crimen en la década del 40 como Blonde Phantom. En los años subsiguientes, She-Hulk paseó su infartante anatomía por el espacio, se enfrentó a muchísimos villanos (casi todos bastante ridículos), dejó su puesto de Avenger activa y reforzó los vínculos afectivos que la unen con Wyatt Wingfoot, el piel roja amigo de Johnny Storm.

Más recientemente, se integró durante un lapso breve al equipo conocido como Fantastic Force y fue parte de la infructuosa búsqueda de Hulk, desaparecido tras un memorable combate contra Thor, que terminó con el estallido de una bomba atómica. Con un poco más de tiempo puesto al servicio de su brillante carrera como abogada, She-Hulk sigue siendo miembro de reserva de los Avengers y los Fantastic Four y pone su increíble fuerza al servicio del Bien cada vez que la situación lo requiere.

(Andrés Accorsi)

EXTRA DATA

En el Nº50 de The Sensational She Hulk, el dibujante y guionista John Byrne logró reunir, en menos de 50 páginas, colaboraciones de Dave Gibbons, Frank Miller, Wendy Pini, Walt Simonson, Howard Chaykin, Adam Hughes y Terry Austin. Este especial marcó la despedida de Byrne de la serie.

CUANDO ALAN VENTURA PRONUNCIA LA PALABRA "MEGALUNA!" FANTÁSTICOS PODERES EXTRATERRESTRES LE SON CONFERIDOS PARA LUCHAR POR EL BIEN DE LA HUMANIDAD...
...TRANSFORMANDOSÉ EN...

MEGAMAN!

LA AMENAZA DEL HOMBRE REMENDADO!!!

Calvi.

EL ASESINATO ES ALGO COTIDIANO EN ESTA CLOACA PESTILENTE QUE SON LOS BARRIOS BAJOS DE RAYO CITY. ASESINATOS COMO EL DE ESTE BOXEADOR, SUCEDEN TODAS LAS NOCHES.

¡NO, MIS BRAZOS NOOOAAARGH!

RIIP!

BRSH-RRRR...

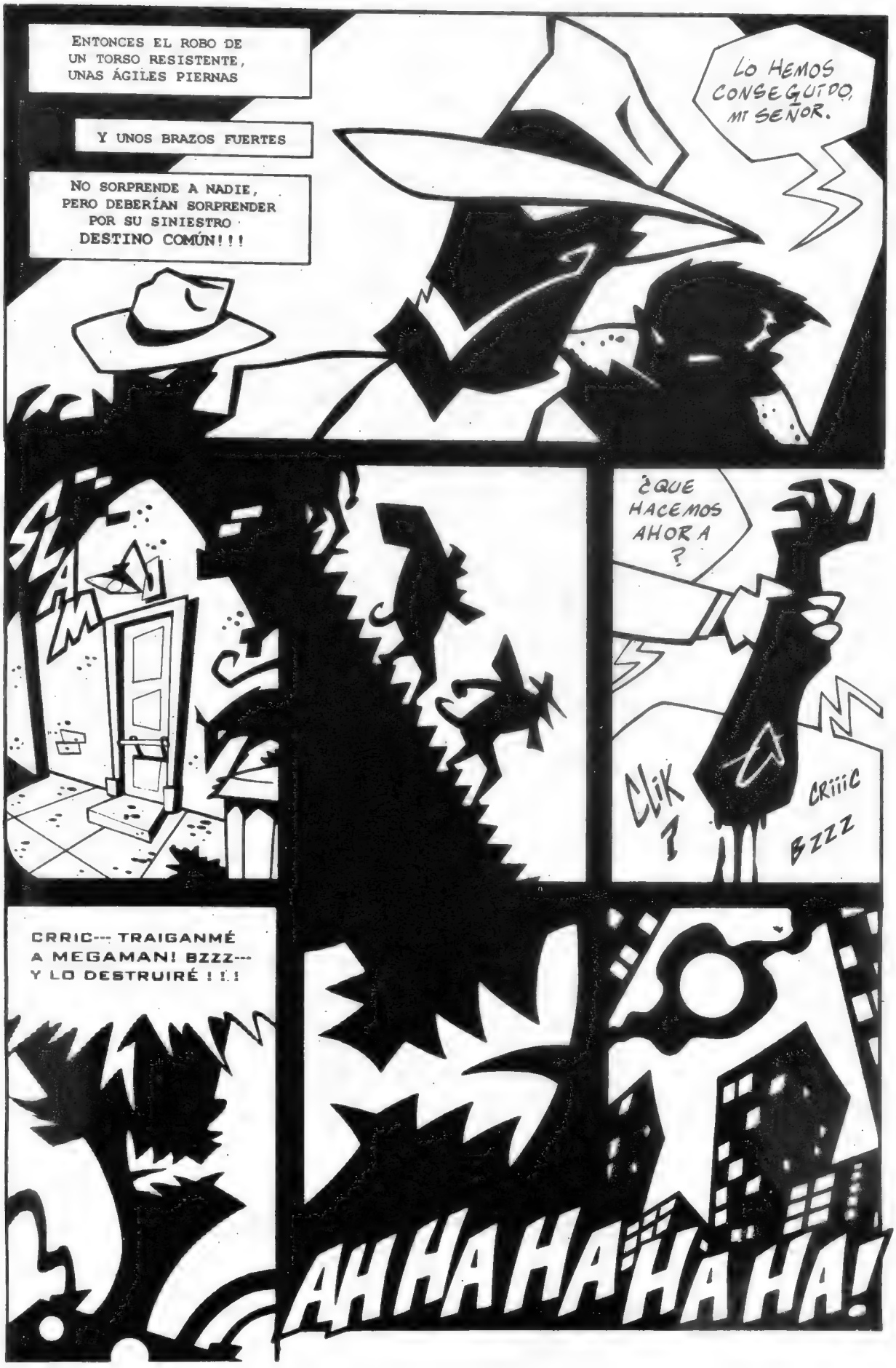
O COMO EL DE ESTA BAILARINA, QUE ENCUENTRA LA MUERTE MIENTRAS DANZABA EN LA NOCHE. EL ROBO DE ÓRGANOS TAMBIÉN ES ALGO COMÚN EN ESTOS BARRIOS.

... AHORA VAMOS A CORTAR ESAS PIERNITAS, HE!

EL ROBO Y TRAFICO DE ÓRGANOS ES LA PRINCIPAL ACTIVIDAD DE LOS MOBSTERS... ESOS MONSTRUOS PERVERTIDOS, JUSTAMENTE MARGINADOS POR LA SOCIEDAD!!!

¡RAPIDO, EL AMO ESPERA!

Megaman ■ Fernando Calvi


ENTONCES EL ROBO DE UN TORSO RESISTENTE, UNAS ÁGILES PIERNAS
Y UNOS BRAZOS FUERTES
NO SORPRENDE A NADIE, PERO DEBERÍAN SORPRENDER POR SU SINIESTRO DESTINO COMÚN!!!
LO HEMOS CONSEGUIDO, MI SEÑOR.
SLAM
¿QUE HACEMOS AHORA?
CLIK ?
CRIIIC
BZZZ
CRRIC--- TRAIGANMÉ A MEGAMAN! BZZZ--- Y LO DESTRUIRÉ!!!
AHHAHAHAHA!

MIENTRAS...
TOC TOC!
¿SI?
¿Que necesita?
NECESSSITAMOS SSSU COLABORACIÓN, HE HEH HEE...
AAAAA!
CREEAKK
MOMENTOS DESPUÉS...
...LLEGA NUESTRO HÉROE...!
¿LUNA?
EN SU IDENTIDAD SECRETA DE ALAN VENTURA.
SOCORRO!
¡¡¡Ayudaaaaaa, por Diooooooos...!!!

¡¡¡ESOS MALDITOS SE LLEVAN A LUNA !!!
AAAAAA
AHORA DEBEMOS DARNOS PRISA, MEGAMAN APARECERÁ DE UN MOMENTO A OTRO.
AAAAAA
Y DEBEMOS CONDUCIRLO AL SANTUARIO DE NUESTRO AMO.
ES HORA DE ABANDONAR ESTAS ROPAS DE MORTAL...
MEGALUNA!
ZAP!
KER
COMIENZA LA INCREIBLE TRANSFORMACIÓN!!!

SWOOSH!
Y DESAFIANDO LAS LEYES DE LA FISICA, CON SUS ASOMBROSOS PODERES EXTRATERRESTRES, MEGAMAN! SE ELEVA Y SURCA LOS CIELOS AL RESCATE DE SU SECRETARIA!
LO SABÍA, ESTOS SERES DESPRECIABLES NO PODÍAN OCULTARSE EN OTRO LUGAR QUE NO SEA "BARRIO HONDO".
LA TRAJIMOS, TAL COMO LO ORDENO, SEÑOR.
¡BIEN, MEGAMAN DEBE ESTAR POR CAER! CRRRIC!
Y MEGAMAN! CAE, DERRIBANDO UN MURO APARENTEMENTE INDESTRUCTIBLE!!!
KRA-KOOM
AQUÍ ESTOY

¡NO VOLVERÁS A AMENAZAR LA SEGURIDAD DE LA GENTE DEL MUNDO...!
¡¡¡...INSANO CRIMINAL!!!
RED-MIND HA DEJADO DE REIR...
SE DA CUENTA, CON HORROR, QUE HA DESATADO LA INCONTENIBLE IRA JUSTICIERA DE MEGAMAN!!!
CALVI
AAACH!
NO!
R-R-RiiP!
AAA
AACH!!!
¡¡¡NOOOOOOO, OTRA VEZ, NOOOOOO...!!!
NOOOOO

PERO...
...TU ERES...
!!!...RED MIND!!!
¡RED-MIND, EL CIENTÍFICO DEMENTE!
¡EL TERRORISTA QUE DESEABA ASESINAR A LOS PRESIDENTES DEL MUNDO!
HACE AÑOS FUE DERROTADO POR MEGAMAN!
QUIEN LE ARRANCÓ LA CABEZA DEL CUERPO PARA QUE NO PUDIERA HACER MAS DAÑO. AHORA HA REGRESADO!!!
¡SI ! ! !, HE VUELTO, CAMARADA, SUPER-HÉROE!
KAPOW!
OOOPS!
!!!Y PARA DESTRUIRTE!!!
CON ESTE -CRRRIC- NUEVO CUERPO VOY A APLASTARTE!!! BZZZZZ!!!
PERO MEGAMAN! SE LEVANTA, HACE FALTA MUCHO MÁS QUE UN BUEN GOLPE PARA DERROTARLO!!!

LUEGO, FUERA DEL REFUGIO DE RED-MIND...
COMO CASTIGO, EL GOBIERNO LOS OBLIGARÁ A DONAR TODOS SUS ORGANOS!!!
¿Y que harás con la cabeza de RED-MIND?
LA ARROJARÉ AL ESPACIO... ..PARA QUE QUEDE ORBITANDO LA TIERRA. ¡ESE SERÁ SU PEOR CASTIGO!
¡¡¡ETERNAMENTE GIRANDO Y OBSERVANDO EL PLANETA QUE DESEABA CONQUISTAR, SIN PODER ALCANZARLO JAMÁS!!!
¿Sabes, MEGAMAN? Me rescataste, y quiero agradecerte
¿Te imaginas como, mmm
MMM...
LO SIENTO, MUJER. PERO MI VIRGINIDAD ES UN PREMIO AL QUE SOLO KLAUDIA KLACK, LA MUJER DE MI VIDA, PUEDE ASPIRAR!
¿NO TEMES QUE RED-MIND SE CAS IN-GENIE PARA VOLVER?
¡YO NO TEMO!
¡SOLO LOS HÉROES NO CONOCEN EL TEMOR! LOS HÉROES CON ¡MUSCULOS DE ACERO Y ALMA DE PLATA. Y SIEMPRE PODREMOS DORMIR TRANQUILOS MIENTRAS EN EL MUNDO HAYA UN MEGAMAN!
DEDICADO A JACK KIRBY!

COMIQUEANDO
2 AÑOS
20 NUMEROS

¿Ya tenés tu colección completa?

1 El Regreso de Superman- Reportajes a John Byrne y Carlos Trillo- Todos sobre Ren & Stimpy- Comic de Cazador- Suplemento X-Men. $ 4.00-

2 Los Elseworlds en Argentina- Reportajes a Quique Alcatena y Don Martin- Todo sobre Robotech- Comic de Cazador- Suplemento X-Men. $ 4.00-

3 Especial Crisis/Zero Hour- Reportaje a Robin Wood- Comic de Cazador- Suplemento X-Men- Más páginas. $ 4.50-

4 Los Simpsons- Reportajes a humoristas argentinos- Todo sobre Hijitus- Comic de Cazador- Suplemento X-Men- $ 4.50-

5 Ultraviolentos- Reportaje a los Cazadores- Todo sobre Fuerza G- Comic de Cazador- Suplemento X-Men- $ 4.50-

6 Hora Uno del Universo DC. Reportaje a Carlos Meglia- Comic de Lucas- Suplemento X-Men- $ 4.50-

7 La onda Vértigo- Reportaje a Caloi- Todo sobre X-Men, el dibujo animado- Comic de Dani the O- Suplemento X-Men. $ 4.50-

8 Especial 100 págs- Mega-Encuesta- Reportajes a Todd Mc Farlane, Chris Claremont y José Muñoz- Todo sobre Meteoro- Comics de Lucas y Evan Dorkin- Suplemento X-Men- $ 7.50-

9 Perfil `95- Reportaje a Leo Manco- Todo Beavis & Butthead- Comics de Lucas y Dani the O- Suplemento X-Men. $ 4.00-

10 El Regreso de Batman- Marvel en Argentina- Todo sobre Robotech II- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men- Más páginas. $ 5.00

11 Marvel en Argentina- Disney por argentinos- Reportajes a Stan Lee y Cacho Mandrafina- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 5.00-

12 Especial Aniversario- Informe Image- Reportajes a Solano López y Jodorowsky- Todo sobre los Super Amigos- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $7.00-

13 Especial X-Men: la Era de Apocalipsis- El dibujo animado- Informe sobre nuevos dibus- Reportaje a Juan Sasturain- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 6.00-

14 Batman Forever- Todo sobre Astroboy- Judge Dredd: comic y cine- El regreso de Cazador- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 6.00-

15 El adios a Sandman- Reportajes a Neil Gaiman y Dave Mc Kean- Todo sobre Astérix- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men- Más páginas. $ 6.00-

16 El Bajo Mundo de los Villanos DC- Todo sobre los Caballeros del Zodíaco- Reportajes a Peter David y Ariel Olivetti- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $6.00-

17 ¿Cuál es Spider-Man?- Reportajes a Quino, Matt Groening y John Romita Jr.- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 6.00-

18 DC vs. Marvel, el combate del siglo- La Crisis de la Historieta argentina- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 6.00-

19 Especial Verano- Supernota Patoruzú- Ganadores del Concurso- Todo sobre Space Ghost Reportajes a Eric Larsen y Alcatena- Comic de Cybersix- Suplemento X-Men. $ 8.00-

20 Caballeros del Zodíaco- Marvel +DC= Amalgam- Reportajes a Neal Adams y Rep- Comics de los Big Books y Megaman- Suplemento X-Men- Más páginas. $ 6.00-

Ahora tenés la oportunidad de completarla!

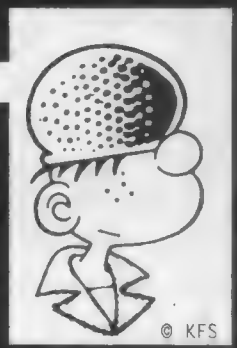
Mandános una carta pidiéndonos los números que te faltan y adjuntando un GIRO POSTAL a nombre de DIEGO N. ACCORSI, a Avda. Forest 536 8°43, Cap. Fed. Sucursal 27- por la suma de los precios de las revistas que quieras, mas UN PESO por revista para gastos de envío. No te olvides de poner todos tus datos !

PANTALLAZOS

por Fernando García

Mientras avanza la preproducción del largometraje animado de Elfquest, la saga fantástica de Wendy y Richard Pini aterriza en el campo del audiocassette. Journey to Sorrow's End es el título de la dramatización seriada en doce cassettes. Ya están a la venta los primeros seis episodios.

Beetle Bailey, la clásica tira de humor militar creada por Mort Walker en 1950, salta a la pantalla grande en una producción de la Fox. Todavía no hay actores contratados, pero se prevé la presencia de Harlan Williams como Beetle.

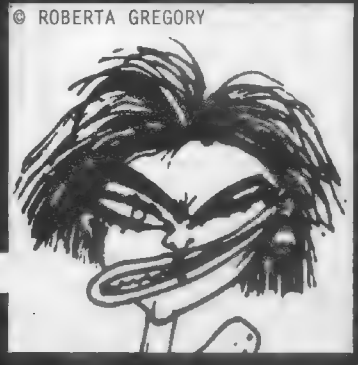


Después de pasar por Fierro, Caín, Humor, Página 12, Página 30 y su propio libro, las Postales de Miguel Rep llegaron a la radio. Leída por el propio autor, esta historieta-haiku nacida en 1986, florece cada mañana dentro de Rompecabezas, el programa que conduce Jorge Lanata en la FM de Del Plata. A la radio no le sienta nada mal un poco de poesía inquisitoria.

DC se afirma en la Internet con un ambicioso proyecto. Tipeando HTTP:// www.DC COMICS-.COM puede escucharse un clásico episodio del serial radiofónico de Superman de 1940, que va cambiando todas las semanas. Los menos nostalgiosos podrán seguir las actuales andanzas de los superhéroes, ya que DC incluye la serialización de uno de sus nuevos lanzamientos, a razón de una página por día. El debut se produjo el pasado 24 de Abril con la audiodramatización de Batman: Legends of the Dark Knight n°83.

Lupo Alberto, la irresistible criatura lobuna de Silver (seudónimo de Guido Silvestri) nacida en Italia en 1973, regresa a la pantalla chica, pero esta vez de la mano de los franceses. Los estudios Blue Umbrella son los encargados de producir los 52 cortos de 7 minutos de Albert Le Loup para la TV francófona, con alto presupuesto y estricto respeto al humor rabioso y tierno del comic.

Seguimos en Francia, donde Gaumont Multimedia estrenará próximamente Home to Rent, cartoon guionado por Mark Evanier (Garfield, Groo) y protagonizado por cinco monstruos alenígenas varados en la Tierra, cuyo único deseo es poder vivir tranquilos en una casa abandonada. La Gaumont promete gráfica de vanguardia y una carga satírica a la altura de Los Simpsons.



Tras su exitosa representación en Seattle llega a New York City la obra teatral Bitchy Bitch Live!, basada en el personaje de culto creado por Roberta Gregory para su comic-book Naughty Bits. Protagonizada por Maggie Bloodstone y producida por Alan Reade, la pieza sigue fielmente el argumento de los comics, montados en escena sin continuidad dramática, como si realmente se tratara de diversas anécdotas sufridas por Bitchy Bitch.

Aprovechando la promoción del largometraje con actores, Phantom 2040 salta al mercado de venta directa con el videocassette The Ghost Who Walks. El film de 97 minutos no pasará por TV y llevará al Fantasma a luchar en el terreno de la realidad virtual para reestablecer el equilibrio ecológico del planeta. Para aquellos que no lo saben, Phantom 2040 es una interesantisima vuelta de tuerca sobre el clásico héroe de Lee Falk y Ray Moore, convenientemente adaptado a los '90 por Peter Chung, el creador de la impresionante Aon Flux que emite MTV.

Superman recupera el refinado estilo de los hermanos Fleischer en el nuevo cartoon de la Warner. Fruto del talento de Bruce Timm y Paul Dini, la nueva versión del Hombre de Acero acaparará todas las miradas cada mañana sabatina, cuando The Adventures of Superman levante vuelo a mediados de año. El dibujo animado debutará con un especial de noventa minutos en horario central, para pasar luego a la que será su habitual franja horaria. Y a estar atentos, que Timm y Dini han prometido, en algún capitulo, el esperado team-up con Batman.

Por séptimo año consecutivo, regresó a la pantalla de ATC Caloi en su Tinta (miércoles, 20 hs.), el ciclo dedicado a difundir el arte del dibujo animado, el humor gráfico, la historieta y las artes plásticas en general. En su primera emisión (10 de Abril), Caloi presentó Pamela -el cortometraje hecho por el Niño Rodriguez- y sendos cortos del suizo Georges Schwizgebel, del canadiense Christopher Hinton y de la inglesa Joanna Quinn. Como siempre, muy bueno.

.Mike Allred y Universal Pictures se pusieron de acuerdo. Madman (uno de los mejores comics norteamericanos de la actualidad) será llevado al cine con actores por la reconocida empresa filmica. Allred guarda gran control creativo y, además de firmar el primer argumento, comparte la responsabilidad de la producción con Ben Myron.
Pero, inconteniblemente cebado con el Séptimo Arte, Allred se lanzó al ruedo con Astroesque, producción independiente rodada en video. Escrita, producida, dirigida, editada, musicalizada y hasta actuada por el creador de Madman, Astroesque se presenta como un relato épico de aventuras y ciencia ficción con aristas religiosas. Matt Brundage, Kay Koffler, Matthew Clark y Michael Bloomfield son los protagonistas del film (el primero realizado en Snap-o-Scope) que será comercializado directamente en video hogareño. Habrá que verlo.

Tras el éxito de The Tick, las cadenas de TV han salido a la búsqueda de superhéroes atipicos. Y ABC juega sus cartuchos al descomunal Mr. Monster, el monotemático cazador de monstruos creado hace más de una década por Michael T.Gilbert. La idea es respetar la peculiar y densa atmósfera del comic en el cartoon, que debutará en el otoño boreal.

.No es común que en nuestro pais se realicen documentales sobre la historieta. Por eso fue tan bien recibido el programa dedicado a El Eternauta durante el ciclo 1995 del programa DNI. La producción de la Secretaria de Cultura contó con valiosas reflexiones de Carlos Trillo, Juan Sasturain, Eugenio Zoppi, Solano López y Alberto Breccia acerca de la obra cumbre de H.G.Oesterheld. Por suerte, en su edición nº 221, el semanario La Maga entregó en forma gratuita un videocassette con el programa completo. Si no lo encontraste en el kiosco, andá a comprarlo a Perú 590, 9º piso, que vale la pena.

BÁRBARA

Nombre Real: Bárbara Seis.
Creadores: Juan Zanotto y Ricardo Barreiro.
Primera Aparición: Skorpio nº55 (1979).

HISTORIA: Es el futuro y la Tierra ha sido sigilosamente dominada por el Imperio Adrio, raza alienígena igual a la humana pero muy superior en tecnología. Esta raza ha modificado el eje de la Tierra, causando terribles cataclismos y catástrofes climáticas que han reducido a la población humana al uno por ciento. Estos sobrevivientes han involucionado a la época tribal, agrupándose en clanes casi cavernarios. En uno de esos clanes, ubicado en el pantano donde alguna vez estuvo Buenos Aires, una joven se ha rebelado a las leyes de la tribu, matando al sacerdote que intentaba desvirgarla brutalmente. La muchacha: Bárbara Seis. Su destino: la Aventura.

Bárbara es una espectacular morocha, portadora de un lomo sin igual, una sensualidad arrolladora y un coraje feroz. En su lucha por sobrevivir se enfrenta con los bárbaros hombres de las tribus, los adrios, los monstruos mutantes de la Tierra y las bestias mecánicas de los invasores y pronto se transforma en una leyenda guerrera en las empantanadas ruinas de Buenos Aires.

Sin embargo, la vida de Bárbara cambia para siempre cuando rescata a Frodo, un viejo adrio rebelde, que le revela que la situación de la Tierra es apenas una parte del proyecto adrio para dominar el Universo. También descubre que ha desarrollado poderes telepáticos: presiente el peligro, escucha los pensamientos y tiene empatía con animales vegetales mutados. Pero son los niños quienes han desarrollado estos poderes a niveles apabullantes. Bárbara, ahora adoptada por los chicos como madre espiritual, decide que, para protegerlos, hay que atacar a los adrios y comienza a organizar a los clanes del pantano contra el invasor. La secundan en la tarea Frodo y Ernesto, de quien Bárbara se enamora profundamente. Por toda la ciudad el grupo siembra el caos en las posiciones adrias con guerra de guerrillas. Pronto los niños se comunican con Bárbara y le anuncian que ellos son el próximo paso evolutivo y que deben llegar al planeta Araguevar a reunirse con otros niños de planetas sojuzgados para juntos poder aniquilar al Imperio. La joven guerrera y sus compañeros no se amedrentan ante la dimensión cósmica de los hechos y -llevando a los niños con ellos- atacan y destruyen la base central adria en la Tierra. Sin embargo, Ernesto sacrifica su vida para que Bárbara y los chicos puedan llegar hasta las naves.

Así, Bárbara inicia la fase final de su epopeya: con los niños en trance, Frodo piloteando una nave adria y todo el dolor en el alma por la muerte de su amado. El viaje por el espacio los enfrenta a un sinnúmero de situaciones, pero luego de romper el bloqueo adrio, llegan por fin a Araguevar. Allí, todos los niños se preparan para enviar una onda energética que acabará con todos los seres que tengan ADN adrio en su cuerpo. Bárbara se opone, buscando proteger a Frodo, pero este ha decidido sacrificarse por un mundo mejor. Los niños, transformados en energía, se expanden por el Universo destruyendo el Imperio y recreando el Cosmos.

Bárbara es recompensada con el "Olvido de lo que fue" y despierta junto a Ernesto en una selva paradisíaca, donde aún asoman restos de la mítica Buenos Aires. Desnuda como una Eva, Bárbara es libre y feliz al fin. En su alma habita la esperanza de una nueva Humanidad y el recuerdo -como un mal sueño- de la oscura decadencia del pasado. (Hernán Botticelli)

EXTRA DATA

Bárbara y la censura libraron una batalla oculta en las páginas de Skorpio. La censura borró los pezones y las "rayitas" femeninas, mientras Bárbara se dedicó a denunciar y combatir (veladamente) la opresiva política del Proceso. En la reedición que hizo Record, ya en tiempos de democracia, aparecieron los pezones y las "rayitas". ¿Hace falta la moraleja?

AMIGO LECTOR: ESTA SECCIÓN DE LA REVISTA NO SE LLAMA "GUSTAVO SALA CONTRAATACA"... SE LLAMA

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS

(POR LO MENOS POR AHORA... OK?)

QUIZÁS LES PAREZCA RARO, O AL MENOS SOSPECHOSO, PERO ES HORA DE DECIRLO. LOS HISTORIETISTAS SON UNOS DE LOS SERES MÁS CODICIADOS POR LAS MUJERES!!

NI BIEN UNA MUCHACHA SE ACERCA A UNO DE NUESTROS MUCHACHOS DE LAS VIÑETAS" ESTA CAE RENDIDA A SUS PIES!..

...OBSERVEN:

SOY HISTORIETISTA...

EN SERIO?

COMO LE PASÓ A MI AMIGO EDMUNDO TAGARNA, UN POBRE DIABLO QUE, CANSADO DE SER UN VERDADERO FRACASADO, EMPEZÓ A COPIAR LAS "PATORUZITO"...

SLA DETECTIVE

HASTA CONVERTIRSE EN UNO DE LOS MÁS GRANDES HISTORIETISTAS DE NUESTRO PAÍS, Y EN UNO DE LOS MÁS SUERTUDOS CON LAS MINAS!...

FAMOSOS SON LOS CASOS DE DIBUJANTES QUE ACOSADOS POR MUJERZUELAS DE TODO RANGO, DEBEN RENUNCIAR A ESTAS POR EL FIEL CUMPLIMIENTO AL TRABAJO...

LO SIENTO LAURITA, TE VAS A TENER QUE IR, MAÑANA TENGO QUE ENTREGAR TRES PÁGINAS Y ESTOY RE-ATRASADO!!

UFA!!

DALE, DALE!! SALÍ QUE YA SE FUE!!

SÍ PAPITO!

SLAM!

FRECUENTEMENTE SE DAN ESTAS CHARLAS ENTRE DIBUJANTES...

CHE! MIRÁ CÓMO ESTÁS!, ¿TANTO ESTÁS DIBUJANDO, VIEJO?!

NO, LAS MINAS, QUE ME TIENEN LOCO!

AH! A VOS TAMBIÉN? ¡NO NOS DEJAN EN PAZ!

Y LAS AFORTUNADAS CHICAS QUE LOGRAN SALIR CON UNO DE ESTOS PERSONAJES... EH... COMO DECIRLO...

...SÍ, Y MI NOVIO ES HISTORIETISTA, ¡NO SABÉS CÓMO DIBUJA!!

AY! QUÉ SUERTUDA, TE RE-ENVIDIO!

BUENO, Y TODO SIN HABLAR DE MI CASO, YO, COMO HISTORIETISTA NO DOY ABASTO CON TANTAS...

CON TANTAS...

CON...

¡¡ANA, MARCELA, CAROLINA!!! ¿USTEDES TENÍAN QUE ENTRAR AHORA!!! ¡PARA ESO LES PAGO!!

¡CARACHO!

FIN

©GUSTAVO SALA 96 (CONTRAATACA LAS PELOTAS!!)

todo lo que vos querés !!

EN SUS DOS MEGA-LOCALES

Montevideo 27
CP 1019
383-7252

CLUB DEL COMIC

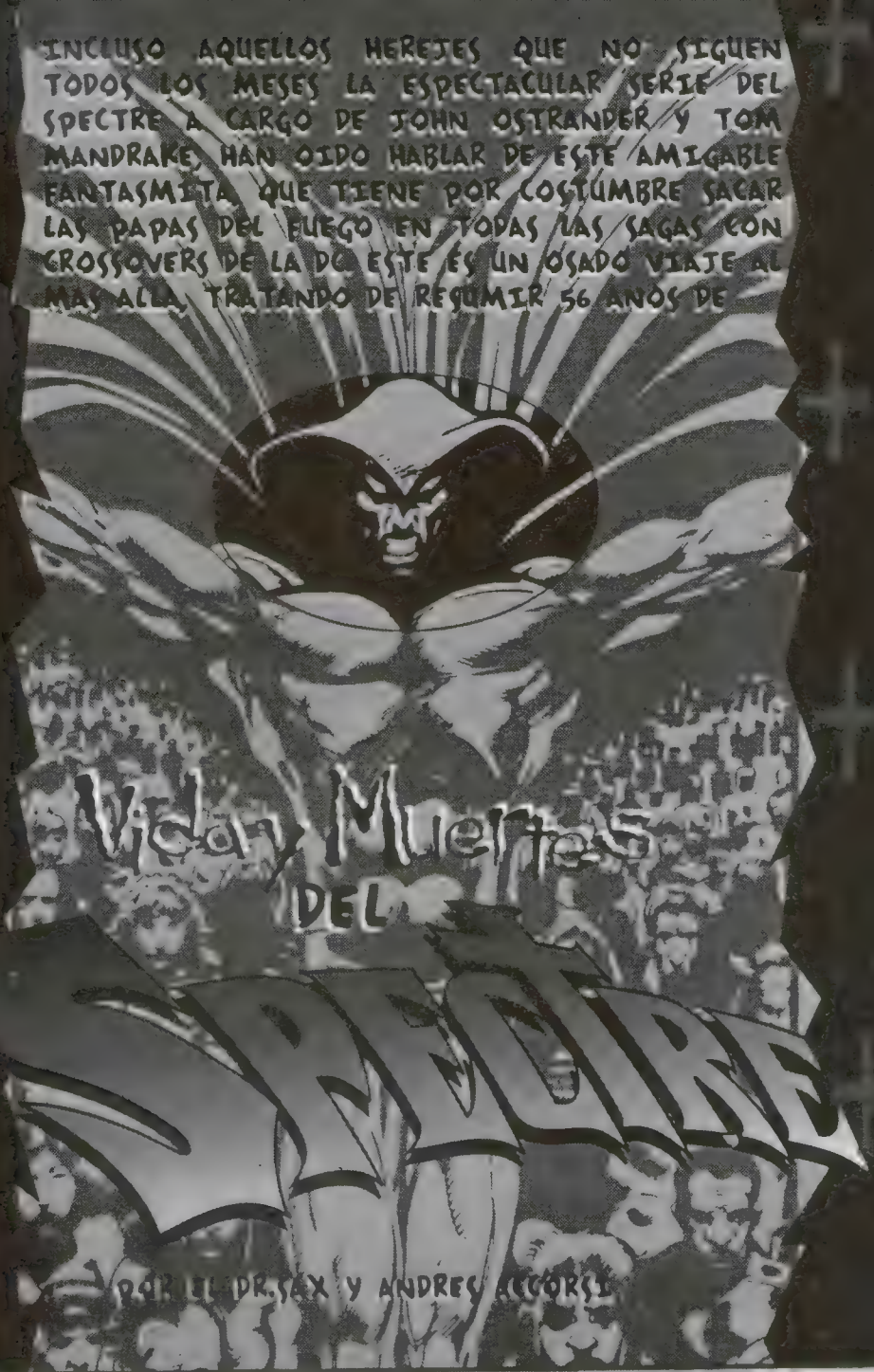
Santa Fe 1931
CP 1123
812-3000

envíos al interior
tarjetas de crédito

Y también conocé

-En Avellaneda:
.Mitre 634 Loc. 18
-En Ramos Mejía:
.El Reino del Comic
Av. Rivadavia 14048
Galería La Strada
Loc. 37
-En Rosario:
.Puro Comic
Balcarce 1428
.Totem Comics
San Martín 1405

INCLUSO AQUELLOS HEREJES QUE NO SIGUEN TODOS LOS MESES LA ESPECTACULAR SERIE DEL SPECTRE A CARGO DE JOHN OSTRANDER Y TOM MANDRAKE, HAN OIDO HABLAR DE ESTE AMIGABLE FANTASMITA QUE TIENE POR COSTUMBRE SACAR LAS PAPAS DEL FUEGO EN TODAS LAS SAGAS CON CROSSOVERS DE LA DC. ESTE ES UN OSADO VIAJE AL MAS ALLA, TRATANDO DE RESUMIR 56 AÑOS DE



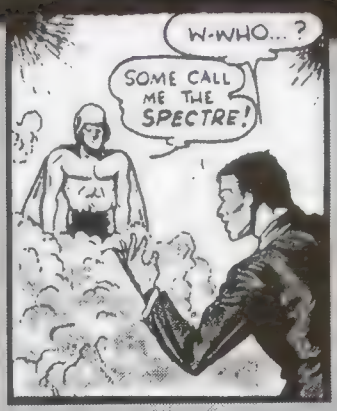
POR EL DR. SAX Y ANDRES ACCORSI

METAFISICA, COMICS Y CIRCO

Inmortalidad. No vida. No muerte. Muerte para toda la Eternidad, sin volver a existir jamás, ni siquiera como una tapita de gaseosa que no participa en ningún concurso. Muerte y sueños. Soñar es morir es vivir verdaderamente. La vida es sueño. Vivimos por nuestros sueños, morimos por nuestros sueños. Ni lo uno ni lo otro, sino todo lo contrario con respecto a todo lo dicho (después de todo, estamos en los '90). No sé, no tengo idea, no es importante, o sí. Finalmente, todo se define como un asunto de fé, religión organizada, o falta de fé: La trascendencia humana es un punto muy serio o totalmente carente de importancia, un asunto que queda librado a nuestra elección, creer o reventar.

Así las cosas, está discusión da para hacer unas historietas bárbaras, y de hecho lo hace. En los últimos años en Marvel Comics, Warren Ellis y el querido Leonardo "The Mad Argentinian" Manco engrendraron Hellstorm y Druid y DC, por otro lado, editó Sandman, Hellblazer, Preacher y otras joyas. El foco de todo esto es, ni más ni menos, la vieja metafísica: Dios, el Hombre, el Mundo, ¿existen?. Y si lo hacen, ¿qué son?. Nunca en la historia del comic sentimos tan cercanas las respuestas a estos interrogantes como ante la aparición del omnipotente Espectro.

Edad Dorada de los comics. Por un lado, Superman y sus clones. Por el otro, Batman y sus imitadores (aunque la deuda de Bats con The Shadow, The Bat y el propio Supi también existe), además de alguna combinación interesante de los dos, como amazonas, corredores ultraveloces o héroes patriotas con la bandera en el uniforme. ¿Qué unía a todos estos personajes colorinches? Además de estar dibujados en una página, generalmente combatían con villanos bien malos



pero humanos, villanos de seriales de TV de los que ataban a Luisa Lane a las vías del tren. También podían luchar contra el Bund (o sea, los yankis que desde Norteamérica apoyaban a Hitler) o contra los propios nazis. Pim, pam, pum, for America and Democracy y andá a cantarle a Sinatra.

Por varias causas, los '40 fueron para la historieta y el mundo años de colores primarios, plenos y brillantes. Ya fuera por las técnicas de impresión o porque en las épocas de guerra el gris no existe, los '40 fueron entonces la negra realidad y la más colorida fantasía. Y si los protagonistas de los comics debían vestir colores vivos, por qué no recurrir a las tradiciones de otro género del espectáculo de la época: el circense. Superman y su uniforme con capa y pantaletas desciende de los forzudos del circo. Batman era un trapecista glorificado (de hecho, Robin era un trapecista dendeveras). Plastic Man fue el primer payaso metido a superhéroe. Pero nos faltaba algo. Los héroes que descienden de los magos: Mandrake, Sargon the Sorcerer, Zatara, el Dr.Fate. Y también un nuevo tipo de villanos, más sacados, magos o demonios de otra dimensión, todos unidimensionales, al estilo de la época pero -como todo lo que surgió en la Golden Age- arquetipos fundamentales para los casi 60 años de historietas que siguieron.

Y entre hechizos, trucos de cartas, lámparas mágicas y toda la iconografía que uno ve en las películas de Indiana Jones, un sacado dio un paso más allá. Literalmente.

GENESIS DE UN ESPECTRO

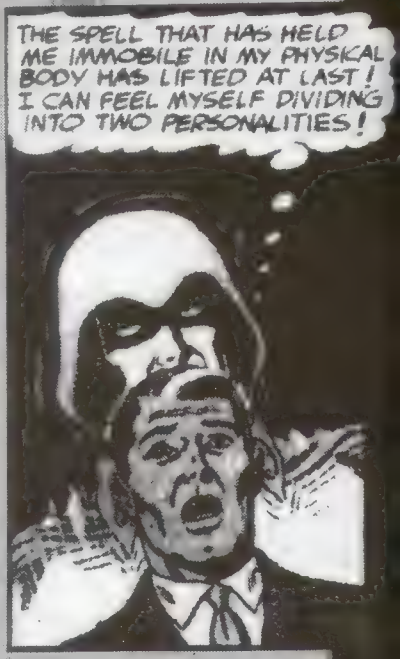
Allá por Febrero de 1940, en el nº 52 de la revista More Fun Comics, un nuevo personaje -a simple vista no muy distinto de la verdadera miríada de superjusticieros que proliferaban como hongos en esos años- salía a la vida (es un decir). Una vez más, el prolífico Jerry Siegel, guionista de un personajito poco trascendente que se llamaba Superman (creo), hacía un pequeño aporte al género de los superhéroes. Esta vez juntó neuronas con el muy buen dibujante Bernard Bailey (creador, entre otros próceres, de Hourman) y abrevó en el por entonces floreciente terreno de la novela policial negra para presentar a Jim Corrigan, detective pesutti y con cara de pocos amigos, que recibe los más fantásticos superpoderes pagando el más elevado de los precios. No había terminado su primera aparición, cuando ya era boleta.

Pero su pronta resurrección resultó una sorpresa terrorífica para los criminales y una grata sorpresa para los lectores, que lo convirtieron rápida aunque efímeramente en el personaje central de More Fun. Tanto que, cuando la Justice Society se reúne en la mítica All-Star Comics nº3, este taciturno fantasma de capa verde y cara blanca (inusuales colores, pero con tanta chapa que aún hoy conserva EXACTAMENTE el mismo traje) estuvo entre los ochos héroes fundadores.

En sus primeras historias, el Espectro saltaba entre dimensiones como quien va al living, cambiaba de tamaño como de pilchas, se juntaba a charlar con los muertos y podía estar en dos lugares a la vez como si nada. Más allá de ser el más poderosos de todos los superhéroes (incluyendo a Superman), lo que distinguía al Vengador Astral de sus pares era el esbozo de lo que luego sería el rasgo definitivo del personaje: la total carencia de pruritos a la hora de dispensar justicia en la lucha contra El Mal.

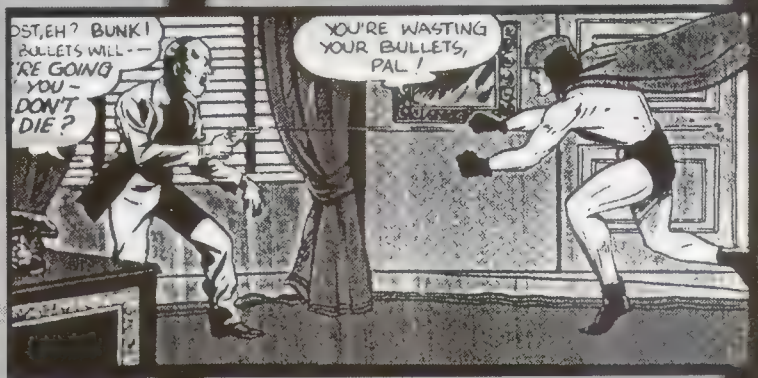
SEGUNDA MUERTE Y SEGUNDA RESURRECCION

Y como toda Edad Dorada, la de los comics también se terminó. Para 1949 la Justice Society dejaba las páginas de All-Star a unos cowboys bastante gileś, mientras que el Spectre había sido desalojado de More Fun (tras la humillación de ser desplazado de sus propias historias por su ayudante, Percival Popp, el Super-Cana) en Enero de 1945. El fantasma se esfumó.


THE SPELL THAT HAS HELD ME IMMOBILE IN MY PHYSICAL BODY HAS LIFTED AT LAST! I CAN FEEL MYSELF DIVIDING INTO TWO PERSONALITIES!

Pero mientras hay vida hay esperanza... o algo así. Para mediados de los '60, Julius Schwartz, el más legendario editor de la DC, venía cosechando un éxito sin precedentes con una fórmula que, en diez años, no había fallado casi nunca: Tomar a un personaje de la Golden Age y remozarlo al gusto de los nuevos lectores, la generación de la tele, la ciencia ficción y el rock'n roll. La receta tenía un nombre: Silver Age.

Para llevar esto al extremo del cebamiento, Schwartz llegó al punto de re-introducir en la continuidad a todos los grandes personajes de los '40 para hacerlos interactuar con sus pares de los '60. Nacía el concepto de las tierras paralelas y la Justice Society era ahora un grupo de héroes veteranos, oriundos de la Tierra II. Tras sus celebradísimas apariciones en aquellos inolvidables team-ups con la Justice League (las primeras Crisis), Schwartz pensó que los héroes de la Society ya estaban listos para protagonizar nuevas historias. Con esta consigna, Gardner Fox y Murphy Anderson presentaron dos historias compartidas por Dr.Fate y Hourman en Showcase nºs 55 y 56, dos historias de Starman y Black Canary en los nºs 61 y 62



de Brave & the Bold y dos del Spectre, las únicas que obtuvieron cifras de ventas razonables, en los nº 60 y 61 de Showcase. El fantasma de Corrigan volvería en el nº64, para luego pasar al nº1 de su propia serie (Noviembre 1967).

TANTAS VECES ME MATARON

Apenas diez números después, en Mayo del '69, uno de los tantos bajones crónicos de la industria de ese entonces, mató una vez más al Espectro. No alcanzaron los majestuosos dibujos de Neal Adams, ni el team-up con Wildcat, ni las fabulosas tapas del Espectro reboleando planetas. Es más, tal vez ese era el problema.

Para que el Spectre pudiera desplegar su inconmensurable poder (muy superior incluso al que ostentaba en los '40), los conflictos sólo admitían la escala cósmica. El personaje no conseguía articular una personalidad real y se veía reducido al Deus ex Machina que salvaba (y aún hoy salva) las papas de todos los demás héroes. Así, el Espectro impedía que las tierras paralelas chocaran, le detonaban encima un ser de anti-materia gigante y hasta intercedía ante Dios para que resucitara a los héroes muertos. No contento con esto, el tipo sobrevivía a quedar partido en pedazos y disperso por el Universo. Definitivamente, había que bajarle el poder al Espectro.

Esta parece ser la consigna de las historias publicadas entre 1974 y 1975 en Adventure Comics, luego conocidas como The Wrath of the Spectre. Aquí, un Espectro sacadísimo castiga con una violencia casi sádica a criminales de poca monta y mucha maldad, lejos de los demonios interdimensionales pero cerca de la podredumbre de las grandes ciudades. Sin explicar por qué catzo el Espectro había aparecido aprisionado en una tumba en un número de la JLA y cagándose en el Comics Code Authority, el guionista Michael Fleischer y un espectacular Jim Aparo sacudieron al mundillo comiquero con el primer superhéroe decididamente violento. No mercy bullets. Pero el experimento no podía durar e incluso quedaron dos capítulos sin publicarse, hasta que en 1988 DC los editó junto a las reimpresiones del resto de la saga. Otra vez a la tumba.

Entre el '75 y el '85 no pasa nada, salvo muy esporádicas apariciones en DC Comics Presents (la revis de team-ups de Superman), Brave & the Bold (idem, pero de Batman) y algunas saguitas junto a la Justice League y la Justice Society. El Spectre se luce también en All-Star Squadron, pero en historias ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.

Así llegamos a 1985, cuando la última y más grande de las Crisis pone por fin un límite al cada vez más desmesurado poder del fantasma justiciero. Aquí comienza una serie de tremendas derrotas cósmicas: Primero, pierde un mano a mano con el Anti-Monitor que le cuesta nada menos que la existencia del Multiverso. Muy poco después se producen dos sucesos simultáneos: el Spectre vuelve a caer, esta vez en la lucha de los héroes místicos contra la crisis espiritual conocida como American Gothic y magistralmente narrada por Alan Moore en la revista de Swamp Thing. Por otro lado, la catatonia en que queda Spectre después de Crisis libera su energía mística en todos los planos temporales y dimensionales, alcanzando a Adolf Hitler en 1945 y dándole el poder necesario para destruir a la Justice Society y -ya que estamos- al mundo. Así, el Espectro no sólo cae derrotado, sino que se vuelve una amenaza letal para el nuevo universo post-Crisis. Pero una manifestación suya irrumpe en 1986, en pleno funeral de las víctimas fatales sufridas por la JSA en la Crisis y le da al Dr.Fate el poder para llevar a sus compañeros al limbo nórdico donde -para evitar la destrucción del Universo- deberán combatir por siempre. Una vez allí, el Espectro anuncia a todos su inminente muerte y su desaparición definitiva de la realidad, no sin antes impedir que Power Girl, Star-Spangled Kid y el propio Dr.Fate se sacrifiquen junto a sus amigos.

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

"Sus ojos son estrellas a 23 años luz la una de la otra. Pero su luz no tiene vida. Su poder, alguna vez ilimitado, está ahora dormido. El nunca vivió, pero ahora está muerto. Pero hay una diferencia, porque él es el Espectro". Así comienza el nº 1 de una nueva serie mensual protagonizada por Corrigan y su etéreo alter-ego, esta vez a cargo de Doug Moench y -en un principio- el genial Gene Colan. Pasó menos de un año desde aquel Last Days of the Justice Society y el Espectro vuelve a vivir con un nuevo rol: el de espíritu de venganza de todos los espíritus. Sus cataclísmicas derrotas le han costado gran parte de su poder y, en esta encarnación, es apenas el más poderoso de los fantasmas. Esto le da a las historias un lado más humano y un mayor protagonismo a Jim Corrigan, ahora cárcel del Espectro. Con la ayuda de Madame Xanadu, Corrigan soporta los embates del fantasma, hasta que terminan compartiendo la existencia, al estilo de Jeckyll y Mr.Hyde. Un mayor énfasis en el aspecto de novela negra del personaje (con agencia de detectives incluída) y una nueva muerte y resurrección de Corrigan no alcanzan para salvar la revista, que cierra en 1990, con el nº31. Un año antes, el Espectro apareció junto a ambas Ligas de la Justicia en la saga conocida como Teasdale Imperative, con un nivel de poder muy superior al demostrado en las historias de Moench.

LA VENGANZA SERA TERRIBLE

Apenas dos años después de la cancelación de la serie anterior, la DC vuelve a apostar por el Espectro, más que nada para darle el gusto a uno de sus mejores guionistas: John Ostrander, quien, junto a Tom Mandrake, venía planificando una nueva saga del paladín ectoplasmático desde el lamentado cierre de Firestorm. De esta serie y de la gloriosa Suicide Squad, los autores traen a varios personajes secundarios (con sus respectivos plots) y tomando un poco de todas las encarnaciones del Spectre, generan una de las más perfectas revistas del mercado.

Esta vez las cosas se plantearon diferente: Tal como Ostrander se preocupa en aclarar en los primeros números, aunque el Espectro es una entidad separada de Corrigan, una vez integrado con este son un sólo ser y no Jeckyll y Hyde. Así el Espectro puede recurrir a la humanidad de Corrigan en sus conflictos espirituales y Corrigan echa mano a los poderes del fantasma en su lucha contra el crimen terrenal. El resultado es una especie de Harry el Sucio mezclado con Freddy Kruger.

Pero no es sólo eso. En esta revista son más obvios que en casi ninguna otra el cariño por el personaje, el cuidado por el arte (no sólo se luce Mandrake, sino que en Spectre brillan todos los meses portadistas invitados de la talla de Sienkiewicz, Bisley, Fabry y hasta nuestro Ariel Olivetti), el respeto por la continuidad (incluso explican de dónde salió el Espectro destruído que advierte a la JSA en Last Days...) y la resolución conceptual del personaje en términos de quién es, cómo funciona, qué hace y por qué. No es poco.

La serie se basa en una sucesión de arcos argumentales. El primero abarca los nºs 1 al 12 y en él, Jim Corrigan y el Espectro se reconocen como un sólo ser, tras revisitar (respetando aquel Secret Origin nº15 de Roy Thomas), la primera muerte y resurrección del personaje. También pasamos por el Infierno, nos reencontramos con Madame Xanadu y sus ayudantes (retomando el planteo de Doug Moench), conocemos al durísimo cana Nate Kane y presenciamos el retorno del enemigo clásico del Espectro: Azmodus. Al final, el carapálida pierde a la mujer que ama a manos de un simple asesino serial.

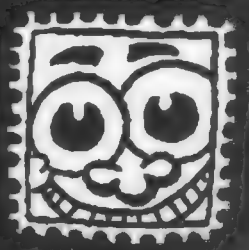
La siguiente saga es sencillamente...histórica. Decepcionado por los resultados de su lucha de 50 años contra el Mal (y ligeramente tocado por la muerte de su mina), el Espectro primero busca consuelo en el Padre Craemer para luego desencadenarse: así juzga a Vlatava (un país onda Yugoslavia) y tras encontrarlo culpable, lo destruye por completo en una boca de fuego, dejando vivos sólo a sus dos líderes, causantes de una cruenta guerra civil: el General Hafza y el Conde Vértigo. Tras esta masacre, el fantasma se decide ahora a realizar el juicio final a toda la Humanidad y entran en juego Eclipso, el Phantom Stranger, Etrigan, Zatanna, Nabu (en el antiguo Egipto) y hasta elementos de la Biblia (mandate un crossover, Johnny O!), Ramban, el Squad israelí, la maldición de los Corrigan, Hellblazer, el casco del Dr.Fate y el angel Miguel, que brinda la explicación final de la misión en la Tierra del Espectro. Si sos fan de la DC, no podés no tener esta saga.

En los números subsiguientes, la serie explora temas como la discriminación, la reaparición de la Lanza del Destino (en manos de Superman, quien mata a todos los superhéroes), Nicodemus Hazzard, la introducción en la continuidad de Last Days of the JSA, Naiad, la reaparición de los personajes de la serie original (Percival Popp incluído), el origen de Azmodus, la explicación de la desaparición de Corrigan entre la Golden y la Silver Age, grandes momentos del Padre Craemer (que llega incluso a renunciar al catolicismo), Amanda Waller, vampiros y hasta Nerón tratando de tentar al Espectro Primal (algo así como la Furia de Dios corporizada, pero sin humanidad).

En la saga actual, titulada The Haunting of America, aparecen el Talismán Americano, el origen y la degradación del Tío Sam (el héroe integrante del All-Star Squadron y los Freedom Fighters, allá por la Segunda Guerra Mundial), la reaparición del Capitán Miedo (viejo pirata de la DC) y un villano muy particular: Sadrach, un ser vacío y sin alma que sirve al "interés nacional" y está constituído por un hechizo hecho con "un fragmento de los 16 minutos y medio perdidos de las cintas de Nixon, esquirlas de las balas que mataron a JFK, RFK, MLK y MX, un pelo de una cabellera tomada en Wounded Knee y petróleo de Kuwait". Linda joda, no?

Resumiendo, la serie actual del Spectre es una masa. No te la pierdas. Ah! Y un último consejo: Podés no creer en fantasmas, pero creé en el Espectro. Por las dudas...

CORREO



por Andrés Accorsi

Y las cartas siguen llegando por toneladas a esta anónima sección. Es ahora el momento de publicar algunas de ellas y de pedir disculpas por el atraso con que venimos dando respuesta a todos los que nos escriben. Vamos ya a las cartas.

Angel Elgier, de Capital, felicita por la revista en general y por La Verduleria, Mesa Redonda, el Correo, la nota de los Caballeros y los reportajes a Ariel Olivetti y Peter David. En su condición de hincha de Independiente, Angel nos verduguea a Diego y a mi por llevar en el alma los colores de la Academia. Ya te vamos a agarrar. Gracias por los elogios!

José Luis Boterberg, el cordobés infatigable, propone más nombres para esta sección: En (o Desde) la Meta-Zona, En (o Desde) el Limbo y Desde el Fin de los Tiempos. A mi no me copa ninguno, ¿y a ustedes?. Gracias, Jose, y seguí intentando.

Martin Colodner, de Capital, pide que la Justice League reemplace a los X-Men en el suplemento, se declara fanático de Cybersix (atenti al canal de las pelotas y disfrutá su despedida de Comiqueando en este número) y se desespera tratando de conseguir los inconseguibles módulos y sourcebooks del DC Heroes RPG. Tranqui, fiera, que algo vamos a inventar para que todos los DC-bados puedan acceder a ese glorioso juego. En otro sector de su misiva, Martin dice:

"Vamos a establecer una polémica: ¿Como pueden votar para el Bottom Ten al viejo y querido Supes, habiendo personajes tan chotos como The Pitt, Ghost Rider, Shadowhawk, Scarlet Spider y por supuesto: Spider-Man? ¿Qué les pasa, muchachos? Ta' bien que el tipo sea bondadoso, con todos los escrupulos habidos y por haber, que no haya mucha sangre en sus revistas (que por cierto son muchas); pero el chabón es un clásico, es el hombre del mañana, el último hijo de Krypton. La verdad no veo la razón por la que el pobre boy scout está primero en el ranking de la infamia"

Bueno, esta es sólo la primera de varias defensas de Superman que se sucederán en esta sección. Gracias por tu opinión, Martin, y sigue abierta la polémica.

Estimado Señor Accorsi:

Obviando lógicas y por cierto incuestionables felicitaciones por su publicacion, me permito respetuosamente disponer de este espacio con el solo objeto de saludar a aquellos testimo que puedo incluirlo a Ud.) que como yo y tantos más de mi generación, disfrutan desde temprana edad de esos amigos de fantasía (y no tanto) que son los superheroes. De igual manera, comparto intimamente la pena de aquellas victimas de madres indiferentes, que por el solo hecho de disponer de poco espacio físico, o por temor al criadero de insectos, hicieron "desaparecer" pilas de Novaros, inconscientes de que en esos atados de aparentemente insulso papel, se iba una gloriosa parte de nuestra infancia. Este hecho hoy nos mancomuna tácitamente babeándonos en el puesto del Club del Comic del Parque Rivadavia, admirando aquellos trofeos de los '60 o '70, con un único y amargo pensamiento: "Esta la tenía, esta la tenía, esta la tenía, aaaargh!" y recordando no preci

BATMAN Y LA FEDERAL SON LA VERGÜENZA NACIONAL, JOKER.
DE BATMAN DECÍ LO QUE QUIERAS DOS CARAS, PERO CON LA CANA NO TE ZARPÉS POR QUE LA PROXIMA VEZ QUE TE CHUPEN TE VAN A CAGAR A PALOS
POISON IVY WAS HERE.
Harley x Joker
G.PAZ 96

samente con cariño a nuestras progenitoras.
Los años y la sed de aventuras superheroicas me han hecho acreedor de un invaluable tesoro en comics, que espero fervientemente mis hijos valoren, cuiden y respeten con mi misma pasión (de no ser así, ruego me entierren con ellos) y hereden, además, la sensibilidad que nos permite a nosotros, lectores y amantes de este género, disfrutar a pleno cada página, aprovechando esta posibilidad única de combatir el Mal codo a codo con nuestros héroes favoritos.
Bienaventurados aquellos que, luego de leer una aventura, antes de dormirse, desean vehementemente tener la posibilidad, aunque sea en sueños, de poder volar...

Marcelo Fernández. Capital (30 años con el Comic)

Sin palabras. Lo único que puedo decir es que hemos encontrado un nuevo amigo. Gracias.
Christian Vivas, de Capital, se declara mega-cebado de X-Files y pide un informe sobre dicha serie, pedido que nosotros, a su vez, le transmitimos a nuestros amigos de la revista La Cosa, donde una nota de ese tipo tendría mucha más cabida que en estas pá-

¡Jujujá-jujaju!
Digame Sr. Amarfi! Como es que se decidio a ser critico de historietas? eh! Digonos toda la Verdad! No mienta
¡Lo que! ¡Uh!
LARGUIRUCHO
Coast to Coast
BARMAN PA' SIEMPRE II
¡Uh!
¡Cool!
¡Cool!
Dibujo de Carlos Pregal / Larguirucho.es © García Ferré
PREGAL 96

gimas.
Christian todavía está indignado con el imprevisto cierre de las colecciones de DC/Perfil y agrega: "Encima nos piden que no compremos material de afuera. Es entendible; el mercado, los derechos, las ventas y todo eso. Pero es difícil. El comiquero quiere leer ya, no puede esperar. Por más que las ediciones de Vid sean una mierda (y lo son de verdad), por más que a los prestige de Zinco se les despeguen todas las hojas mientras se los está leyendo. Conclusión: el comiquero comprará material extranjero venga de México, España, Brasil o Bialya. Nos piden algo muy difícil".
Y sí, Christian. Es tan difícil que la prédica para que los comiqueros no compraran el Batman Forever de Vid cayó en oídos sordos y la editorial mexicana pasó muy honrosamente la prueba, a punto tal que se quedó con todo. Ya hoy por hoy, con las posibilidades de leer ediciones argentinas de DC reducidas a cero, el que quiere comprar Vid, que compre. El momento de hacerle el boicot a Vid para dejarla pagando y que quedara abierta la puerta para que otro editor argento volviera a la carga, ya pasó. Hoy Vid es una opción más, un producto de segunda, pero un poco más barato que el de Zinco, que también es de segunda. Como siempre digo, la única editorial que edita material de DC como debe editarse es DC. Con esto en claro, que cada uno compre lo que se le

dé la gana. Espero más cartas tuyas, Christian.
Martín Casanova, de Banfield, felicita por las portadas de Mariano Navarro, se ceba con Aquaman y pide una nota sobre El Eternauta. Con respecto a la polémica en torno a Superman, Martín dice:
"Me gustaría ser uno de los lectores que defienda a Superman. Reconozco que no es el mejor comic del mercado, pero la saga del regreso de Superman es la mejor historia de superhéroes que leí en mi vida. Es atrapante, nunca sabes qué va a ser de los Supermen restantes. Gracias a esa saga hoy tenemos a Steel (que mucho no me gusta) y a Superboy (con quien me cago de risa). También en esa historia se destruye Coast City, Hal Jordan se vuelve loco, es el culpable de Zero Hour... A mí me parece terrible que consideren que los ideales de Superman están pasados de moda. Es uno de los pocos héroes que no putea, no pasa números enteros dando masa, no le salen garras de las manos, no es un obsesionado con la justicia. El es lo que es porque sus poderes requieren una gran responsabilidad. No me quiero imaginar los poderes de Superman en manos de alguien como Punisher, Judge Dredd o Gunfire (?!). Sus historias tienen gancho y sólo dos veces pensé en dejar de comprarlas: en Fall of Metropolis y The Death of Clark Kent. En ambas no pasa absolutamente nada, mueren un par de tipos, se destruye la casa en Smallville y nada más.
En lo que a mí respecta, el personaje debería ser respetado. No sólo es el primer superhéroe, a quien debemos que hayan creado a Batman y a todos los que les siguieron, sino que tiene un código moral que deberíamos seguir. Yo prefiero ver a Superman salvando a un bebé de un incendio o ver cómo defiende la vida de cualquier ser vivo por sobre todas las cosas ante el tribunal del Trial of Superman, que a un tipo rudo, armado hasta los dientes, con garras por todos lados y apretando los dientes cuadrito por medio".
Gracias por tu aporte, Martín, y hasta la próxima.
Julio Cajes, de Capital (también conocido como "Chino" o "Carnage"), se suma al pedido de mega-nota sobre "la archi-hiper-recontra-super gloriosa" Justice League y otra sobre Batman Adventures. A Julio le quedaron algunas dudas acerca de Los Caballeros del Zodíaco, que esperamos haber despejado en la nota del número anterior, y pide encarecidamente el regreso de las charlas/show que solíamos hacer. A mí ganas no me faltan, Julio, pero lo cierto es que no tenemos dónde hacerlas. Prestá atención a la Agenda Argenta, que ni bien pinte algo te vas a enterar. Gracias por tu carta y volvé a escribir.

Bernardo Zamichiei, de Ituzaingó, felicita por la revista en general y en particular por las tapas, la Verdulería, Historietipos y la nota sobre los Superamigos. Bernardo pide notas de Tintín (ya vendrá), comic español (casi siempre nos ocupamos de algún personaje o autor de dicho país) y Patoruzú (ya cumplimos), le da palos a Image y a Jim Lee y sigue prefiriendo al Cazador por sobre Cybersix. ¿Y Megaman, qué te parece?. Bernardo también estudia Ciencias Políticas y en base a eso dice "Si bien me divirtió la Lista 666, evidencié una vez más el desinterés de la mayoría de la población por el curso político de su país". A lo cual respondo: 1) Votar impugnado no evidencia desinterés sino disconformidad con la oferta política. 2) ¿Qué mayoría? Yo no conozco más de 100 tipos que hayan votado a Darkseid!. Gracias, Bernardo, y hasta pronto.

A raíz de una información acerca de Godzilla brindada por Fernando García en sus Pantallazos, Alexis Desaegor, de Capital, nos envía una extensísima e indescifrable carta, desbordante de datos acerca del popular monstruo japonés que en parte se contraponen y en parte complementan lo dicho por el Bicho. Mil gracias, Alexis, y le pasamos tus datos a la gente de La Cosa, verdaderos sacerdotes del culto a Godzilla.

Pedro Martínez es cordobés, tiene 12 años, y hace poquito se cebó con los comics y los juegos de rol. Pedro nos dice que detesta el manga y que se le complica encontrar en su ciudad comicbooks en inglés y ediciones españolas de Forum. Probá escribiendo a alguna de las comiquerías de Capital que ponen avisos en esta revista. Al grito de "Larga vida a Comiqueando, larga vida a la Verdulería y Long Live the Legion!", Pedro se despide, pidiendo más notas sobre video-juegos en Cebamiento Infinito. No te prometo, porque los jueguitos de computadora no son algo que nos cebe mucho. Mil gracias por animarte a escribir y hasta pronto!

Paula Gómez, de Capital, también se quedó con algunas dudas respecto de Los Caballeros (fijate cuáles te disipa la nota de Diego), aplaude la nota de Astérix, los reportajes de Diego en San Diego y la charla con Ariel Olivetti. Además nos pide que, sobre el final del Suplemento X-Men, publiquemos la lista de miembros actuales de cada grupo X. No está mal. Respecto de tu pedido de nota sobre los héroes místicos de DC, en este número tenés al Spectre y prestá atención a las fichas, porque por ahí van a desfilar varios más. Gracias por tu carta y por tu tarjeta de Felices Fiestas!

Dibujo de Fernando Rodríguez / Lobo es © DC Comics

Andrés Accorsi:

Antes que nada soy Soledad, tengo trece años y hace cuatro que colecciono comics. Dicho esto, lo voy a felicitar a usted y a los integrantes del staff por hacer posible que nosotros nos enteremos de los datos que ustedes publican con una periodicidad increíble. Me gustaría que realizaran una nota sobre Star Wars o Akira. Mi sección favorita es La Verdulería, le agradezco al Dr.Müle por su trabajo y le digo que es mi ídolo, aunque no concuerdo con su opinión sobre el manga. Y ya que toqué el tema, ¿saben si Estudio Manga va a seguir con sus publicaciones?

Ya que no conozco mucha gente a la que le guste el comic, si algún comiquero me quiere llamar, que lo haga al 292-2198. Los dejo "por cuestiones de espacio".

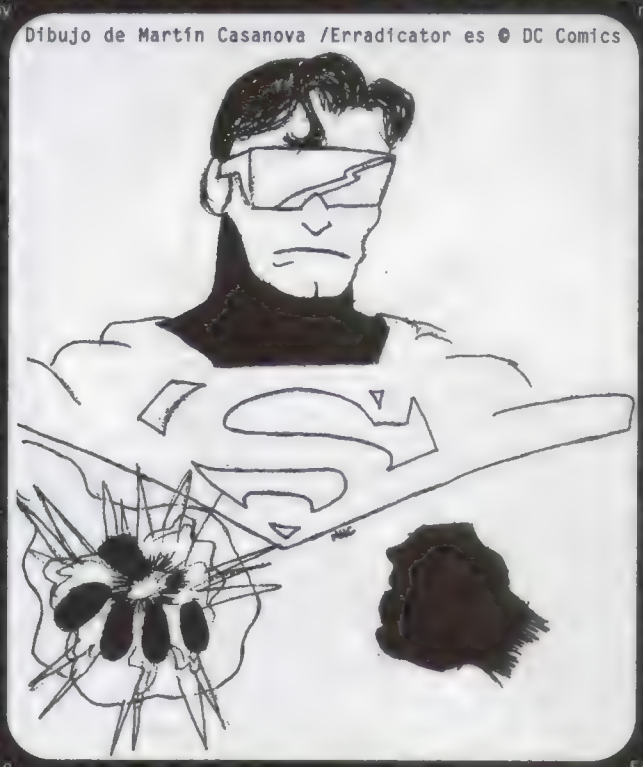
Soledad Maire. Temperley.

No! No lo puedo creer! La prédica de Paula Gómez surtió efecto! Apareció otra lectora mujer! Y además suicida! ¿Cómo se te ocurre publicar tu número de teléfono, Sole?! Esta manga de psicópatas te va a volver loca! Y hablando en serio, mil gracias por los elogios, un saludo especial del Dr.Müle ("Idolatrame todo lo que quieras, pero el manga sigue siendo una bosta!") y no, Estudio Manga no tiene pensado retomar sus publicaciones. En cuanto a las notas que pedís, de Akira ya hablamos algo allá por el Nº 3 y de Star Wars, quedate tranquila que algo vamos a hacer. Muchas gracias por tu carta y prepárate para el asedio telefónico de los más temibles pacientes del Akhorsi Asylum.

Héctor Takaesu, de Pilar, felicita por la revista y en especial por las historietas de Cazador y Cybersix, los reportajes a Meglia y Byrne, el debate sobre el manga, Los Rescatadores y El Ilustre Desconocido. Y dice "los felicito sobre todo porque traen un panorama lo más amplio posible del mundo del Noveno Arte, aunque me gustaría que desarrollaran más sobre las editoriales menos conocidas como Acclaim, Warp Graphics, Verotika etc. Y como ya lo hicieron con los Ultraviolentos y los comics cómicos, podrían hacer un informe sobre las Bad Girls, con ladies del calibre de Shi, Angela, Hannah Dundee, Vampirella, las Barbi Twins, Voodoo, Diva, Ivory y -no la dejen afuera por nada del mundo- Lady Death". De las editoriales chicas solíamos hablar en Ojo al Piojo y ahora en Chiquititas. Y sobre la onda Bad Girls puede ser que armemos una nota grande o que le dediquemos fichas a algunas de las perras que mencionás. Gracias por los inmerecidos elogios y volvé a escribir.

Querido Andrés:
Me gustaría que pusieras mi carta porque es la primera vez que escribo. Para empezar, me gustaría que el próximo informe coleccionable sea de la Justice League. También me gustaría una nota sobre los X-Files.
En algunas cartas leí que algunos lectores preferían al Cazador antes que a Cybersix pero no explicaban por qué. Yo estoy un poco de acuerdo con ellos, pero no porque Cazador sea mejor, sino

tas que tanto piden los lectores y que no se pueden publicar por falta de espacio.
Otro tema que quiero tocar es el de las críticas a Superman (y eso que mi personaje favorito es el Capitán Atom). En el número 16 Pablo Rodríguez dijo: "Llore de emoción al ver como Doomsday lo liquidaba", y eso me da asco. Debería tener un poco de respeto con un pionero como él. Yo sé que Superman es un personaje demasiado bueno y pacífico para estos nuevos héroes tan violentos como Lobo, Guy Gardner y el Erradicador, pero siempre es bueno tener personajes diferentes, no todos pueden ser tan salvajes. Algún día nos vamos a pudrir de tanta violencia y vamos a decir "¿Cómo se llamaba ese personaje tan buenito? ¿Superman?" Lo que van a lograr es que los pocos héroes realmente heroicos también se hagan violentos. Ya me lo veo: "Es un pájaro... es un avión... no, es Lex Luthor, el nuevo héroe de los chicos". Hasta los peores villanos van a parecer buenos frente a estos héroes.
Y para los que creen que soy un jovato que defiende a su héroe de la infancia, sin ofender, se equivocan, porque tengo 14 años. Hasta pronto.
Matías Martín. Vicente López.



Bueno, mil gracias por tu carta y por tus opiniones, que son bienvenidas. Y ahora que te animaste a escribir, que se te haga costumbre!
Marcos Amarilla, de Bella Vista, todavía sigue cebado con las colecciones de DC/Perfil y espera desesperadamente el regreso de sus héroes en nuevas publicaciones locales. Tras repetir una y mil frases del recordado Profesor Weirdo (cuya locura ha contagiado al pobre Marcos), dice que la revista está diez puntos y que publiquemos más data sobre Freak Force y Gen13. Es muy probable que miembros de ambos grupos aparezcan pronto en nuestras fichas. Gracias, Marquitos, y que te mejores.
José Luis Gaitán, de Victoria, también está por internarse en el Akhorsi Asylum, ya que dice cosas como "Cada vez que leo Comiqueando me agarra un calorcito de orgullo cuando pienso que soy COMIQUERO con todas las letras". **José Luis dice que concuerda en un 100% con nuestra opinión respecto de nuestra política y nuestra sociedad, tema que lo apasiona al punto de mirar a Grondona todos los jueves, pero no termina de creerme que estudié Ciencias Políticas. Tengo testigos, man!. Respecto del juicio al Manga, José Luis dice que este estilo no le gusta debido a su exceso de sexo y violencia y a la extraña fisonomía que suelen tener los personajes. Pero además agrega que, mientras solemos negarnos a promocionar la polémica Marvel vs.DC, planteamos esta nota como una polémica Manga vs.Comic Yanki. Y sí, José, lamentablemente salió así, pero creeme que no era nuestra intención. Seguí siguiéndonos de cerca y gracias por los elogios.**
Sebastián Jiménez, de Tucumán, felicita por la revista y propone que esta sección se llame "Destrucción Cerebral". Y... no está tan mal. Gracias, Seba, y volvé a escribir.
La carta de Gonzalo Paz, de Capital, es larguísima pero excelente. Son tantas las coincidencias que tenemos con él que parece un hermano perdido. Lamentablemente tuve que omitir algunos párrafos, pero lo que quedó vale muchísimo la pena. Atentí:
"Noto que en las cartas de lectores se plantean discusiones del tipo si el Manga es bueno o no, si Marvel es mejor que DC y algunas más po el estilo, lo que a mi juicio es muy sano, por lo cual no comparto el criterio de quien contesta estas cartas, que deja ver un cierto fastidio ("polemiquita de cuarta"). No creo que la polémica sea inútil o tediosa. Todo lo contrario, la considero muy valiosa porque es la opinión de la gente que gusta del comic. Y cuando de opiniones se trata, no es cuestión de tratar de agradar a todo el mundo, pero conviene tratar de rescatar lo positivo y ver cuál es la causa por la que a algunos el Manga les parece espectacular o por la que a otros les desagrada. ¿Marvel o DC? ¿Image? ¿Dark Horse? ¿Historieta nacional como sea, a cualquier precio? ¿Jim Lee es Dios? ¿Spawn es tan grosso? ¿Comic serio o de humor? ¿Yanki o europeo? ¿Star Wars, Star Trek y X-Files caminan en la Argentina? ¿El Eternauta es el Martín Fierro? ¿X Men es lo mejor o un embole imposible de seguir? ¿A Jack Kirby lo estafaron moralmente? ¿Leer en inglés o en español? ¿Byrne cambió su estilo para bien? ¿Neil Gaiman y su Sandman son entendibles o queda bien decir que son buenísimos? ¿Vertigo está un paso más allá de lo convencional y es el futuro del comic? ¿El clon o Peter Parker? ¿Superman muerto o resucitado? ¿Bruce Wayne recuperado de su parálisis o Azrael? ¿Wolverine con o sin adamantium?
Lo que en definitiva queda es el gusto particular del que les escribe, facilitándoles a ustedes la tarea de decidir qué es lo más popular en nuestro país y llenar los gustos de la mayoría en grandes notas que ayudan a vender. Eso sin olvidar a los de la minoría, que pueden descubrir cosas tal vez no tan populares pero muy buenas, gracias a la información que ustedes están capacitados para brindar.
Repudio desde ya el tipo de cartas de los que putean mal a todo lo que no les gusta y alaban sin medida a sus favoritos, tomándose como centros del gusto. El "cool" o el "sucks" son para Beavis & Butt Head, no para alguien que se considere con un poco de bocho. Esto también se puede aplicar a gente de su staff. Se puede opinar duramente pero con altura, es posible alabar con fundamentos, desacreditar algo con argumentos sólidos, evitar definitivamente los "es una cagada" o "una mierda" que no escandalizan a nadie y -me parece- en vez de agregar restan. A mí particularmente, me gusta leer una crítica o artículo que explique los pro y los contra de un comic, autor o personaje analizados desde la óptica -por supuesto personal- del que firma la nota, que se supone que si escribe en una revista especializada es porque es eso, un especialista, y no un fan más que cree que por haber leído un poco más que la mayoría (y por escribir en un tono jodón) ya está preparado para comunicar sus ideas al público qué es, en definitiva, el que lo está bancando".
"Estoy convencido de que lo que no permite despegar al comic en la Argentina es, principalmente, la falta de información (ustedes se salvan), la poca calidad de algunos productos nacionales (acá algo, no todo, les toca) y la creencia de que la madurez se [illegible] con la fantasía (el 99% [illegible]). Les pido a todos los argentinos interesados en el mundo del comic -gustos

personales aparte- que pongan su granito de arena para sacarlo adelante. No nos encerremos en nosotros mismos, apoyemos con nuestros medios a este arte para que crezca y evolucione, premiando y castigando con justicia.

Finalmente me gustaría dejar un tema dando vueltas: ¿No les parece que sobran dibujantes y faltan guionistas? (no, no descubrí la pólvora). Obviamente el gancho es el dibujo, pero con un guión repetido hasta el cansancio, con las mismas frases hechas en boca de los personajes que viven las mismas aventuras una y otra vez, con la falta total de sorpresa (no creen que matar o lastimar a un personaje es siempre una sorpresa; muchas veces es simple falta de ingenio para mantenerlo interesante) muy lejos no se puede ir. Un comic de un buen dibujante con un guión flojo puede resultar un bodrio (mucho Image donde se salvan pocos, Spider-Man en Marvel, cosas de Superman y Batman en DC), en cambio una historia original con un dibujo tal vez no tan brillante puede ser interesante y engancharte a seguirla (Aquaman, Flash, Hulk, Impulse). Para lujos se pueden juntar un dibujo y un guión excelentes y conseguir un clásico (Marvels de Busiek y Ross, el Dark Knight de Frank Miller), pero los casos en que esto ocurre son poquísimos, como podremos comprobar con sólo fijarse en la cantidad de material que ofrece hoy en día el mercado. A mi criterio, es más fácil dibujar bien que tramar una historia que no se repita, no esté plagada de clichés y encima entretenga, lo cual no lo olvidemos es el fin principal del comic desde sus inicios. Cerrando, agradezco la oportunidad que me brinda su revista para compartir con ustedes y con los demás lectores nada más que mi punto de vista. Muchas gracias por lo mucho que hacen".

Bueno, como ya dije, estoy en casi todo de acuerdo con Gonzalo. ¿Qué opina el resto? ¿Y qué les parecen las nuevas polémicas que propone esta carta?. Neuronas a la obra!

Agradezco también a Juan Pablo Fernández de Tucumán, que manda saludos y puteadas a granel a compañeros, amigos, editores y profesores entre una miriada de faltas de ortografía. Suerte, fiera!

Andrés Accorsi:

Esta carta está atrasada, porque hace mucho que pienso en escribirles y no lo hago por una u otra razón. Pero el N°16 (en realidad fue tu editorial) me dio el empujoncito que me faltaba para sentarme a escribir.

Nunca me había puesto a pensar seriamente acerca del "making of" de la revista, pero al leer la editorial del N°16 me di cuenta de que Comiqueando cuesta más de 6.00 $. Porque es una revista en la cual todos los que la hacen, además de poner todo su conocimiento y dedicación, ponen el corazón en cada palabra. Yo no tengo ningún amigo comiquero como para poder hablar sobre el tema, prestarnos revistas y cosas así (mi novia banca mi adicción y trata de interesarse cada vez más, porque si no fuera por ella no la compartiría con nadie) y en la Comiqueando encuentro esos amigos que no tengo (ustedes y los lectores que escriben). Por eso, para mí Comiqueando es más que una revista dedicada al comic. Es un amigo que nunca me va a dejar en banda y con el cual puedo charlar de nuestros gustos. Por eso y por mucho más, esta revista es algo que me hace sentir orgulloso de ser COMIQUERO. Gracias por ser los mejores.

Leandro López. Ituzaingó

Increíble. Nos pusiste la piel de gallina, Leandro. Mil gracias por bancarnos y seguí contando con este amigo, humilde pero fiel. Leandro pide notas sobre los Thundercats (puede ser) y la Pantera Rosa (más difícil).Espero mas cartas tuyas.

Y ya casi sin espacio agradezco la carta del mítico Bruno Jorge, que sigue puteando a Perfil y defendiendo a Vid como una opción válida. Bruno felicita por las notas de Sandman y Asterix, los comics de Cybersix y los reportajes a Gaiman y McKean. Y retrucándole a Paula Gómez por su carta publicada en el N°15, vocifera: "Opiná lo que quieras, pero si vos no buscás algo bueno en una revista que VOS estás pagando y que (disculpen cómo suena) existe gracias a VOS, debe ser que te sobra plata o te falta seso. En mi caso lo del seso es discutible, pero el dinero ralea en mi bolsillo, y si no me compro una saga de Lobo, Emerald Dawn, Cybersix o tres Marvel/Columba para comprar Comiqueando y esta me da la oportunidad de criticarla, cuando algo no me guste, lo voy a decir. Y basta. Me enojé".

Tranquilo, maestro, y hasta la próxima.

Y acá se acaba esta sección, recordándoles por enésima vez que pueden mandar sus críticas, opiniones, sugerencias, dibujos, preguntas para el Oráculo, votos para los Top Tens y el Bottom Ten, donaciones, óbolos, subsidios, dádivas y ofrendas florales a Av. Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Como dice el maestro Stronatti, volveremos la próxima vez.

Clasificomics

COMPRA/VENTA/CANJE

•Se buscan especiales Overpower de: Colossus, Banshee, Jean Grey, Scarlet Spider, Blob, Beast, Spider Woman, Super Skrull, Cable, Domino, Punisher, Iceman y otros. También se aceptan números de cualquier tipo y modificadores de 6+3 y 8+3 de Fighting. Se compran o canjean y se venden o canjean especiales y personajes varios.

También se venden Millennium (español, completo), Robotech RPG, Star Wars: Imperio Oscuro (español), Next Men nºs 0-12 (español) y Anuales de Bloodlines. Tratar con Lalo al 861-8158 o Julio al 432-5489.

•Compro las ediciones USA de estos dos títulos: Flash Nº1 (Junio 1987) y Superboy Nº1 (Febrero 1994) en el mejor estado posible. Contactarse con Esteban Hunt, escribiendo a Av.de los Incas 3567, 6ºp., (1427) Capital.

•Vendo las ediciones USA de X-Files nºs 1 y 2 (1995), first printing. Contactarse con Daniel, llamando al 925-8386.

CONTACTO DIRECTO

•José Luis Gaitán quiere contactarse con todos los chicos y chicas que participaron en el Concurso de Historieta e Ilustración de Comiqueando para armar un proyecto en común. Pueden escribirle a Dr.Gálvez/ S.de Iriondo 3020, Victoria (1644) o llamarlo al 714-0713.

•Leandro López quiere cartearse o charlar con otros comiqueros. Pueden escribirle a Los Mayas 1186, Ituzaingó (1714), o llamarlo al 624-9566.

•Guionista busca dibujante. Contactarse con Lorena López, escribiendo a Mario Bravo 67, 12º A, (1175) Capital.

•Christian Vivas quiere contactarse con todos los fans de X-Files. Su dirección es: F.D.Roosevelt 4516, Planta Baja A (1431), Capital.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof. José Blanchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Ríos Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Roy.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Bonomi.
DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO Prof: Sergio Skarek.	**TALLER DE ANIMACION** Prof: Miguel Tomás.
DIBUJO INFANTIL Prof: Gaye Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. Invitado) **Ferro**	

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1° PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

ANARKOMIX

por Hernán Botticelli

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

LAS ILUSTRACIONES SON © TRILLO-BRECCIA

Los tres duendecitos se sentaron en la lomita a ver atardecer.

-Hoy voy a contarles la historia de Marco Mono, un mandril astuto y muy turro que se divertía macaneando y aventurando por estas tierras..

-Mirá qué guacho, el monito.

-Tola, tola y pitulito, la leyenda del monito.

-Marco Mono supo ser un artero vendedor de ilusiones, objetos imposibles e infinidad de cuentos para todos los gustos.

-Mirá qué chanta, el monito.

-Tero tero patotero, qué monito más cuentero.

-De entrada, enfrentó al temible cíclope bizco y lo dejó tuerto. De paso, salvó interesadamente la vida de un tipito que debía llegar al lago para alimentar a "la bella más bella", que allí habitaba. Pero el tipo estaba loco y lo único que había en el lago era el reflejo de la luna.

-Qué macana pa'l monito.

-Chito chito caballito, lo cagaron al monito.

-Luego pasó por un pueblo donde aún admiraban y temían a un tirano oculto en su castillo, sin avivarse de que este había muerto hacía 20 años. Como no pudo venderle nada, Marco se cagó a martillazos y salió a los gritos, suplicando piedad al ya inexistente monarca. Esto reforzó el orgullo del pueblo por "su tirano" y el mono se fue lo más choto, muerto de risa de su maldad.

-Mirá qué canuto, el monito.

-Frique frique bestia bruta, qué monito hijo de p...

-Bueno, bueno! Prosigo. Más adelante, en el desierto, halló una larga fila de hombres frente a una jaula, donde una bella e inocente muchacha debía satisfacer sexualmente a quien así lo deseara, por dos míseras monedas. Sus dos terribles hermanos no sólo la sometían a este vil comercio carnal, sino que además se quedaban con el dinero. Mitad por valiente y mitad por baboso, Marco enfrentó a los dos mastodontes para liberar a la chica (y trincársela él solo).

-Qué bravo, el monito.

-Chiqui chiqui, papa frita, se me agrandó Chacarita.

-Los grandotes lo estropearon a bollos. Pero cuando se retiraba afligido, recordó que tenía dos monedas en el bolsillo y se puso en la fila.

-Transó, el monito.

-Chaca chaca chivo chivo, qué monito más lascivo.

-Luego siguieron muchas aventuras. Venció, con una sucia jugarreta, a otro vendedor de ilusiones en la competencia por un cliente. También se hizo pasar por una casta y pura dama para esquilmar a un tipito romántico y nostálgico.

-Mirá qué zorrito, el monito.

-Lona lona Maradona, el monito no perdona.

-Así anduvo, hasta que en la ruta a la Ciudad de los Cien Obeliscos, se topó con una línea negra que cruzaba el camino y un cartel que rezaba "Al que pase la raya lo matamos a patadas". Marco dudó, sonrió y cruzó con gesto burlón.

-Mirá qué intrépido, el monito.

-Pica pica la samica, el monito no se achica.

-Entonces aparecieron unos gigantes y lo mataron a patadas, tal como prometía el cartel.

-Espichó, el monito.

-Moto moto motoneta, el monito fue boleta.

-Peeero, sus autores, que estaban atentos, se pusieron a sopesar las desventajas de lo ocurrido: que los héroes no deben morir, que las metáforas, que los íconos, las ilusiones y las catarsis... Y coincidieron en que los personajes son los que les dan de comer. Entonces, cual si fuera una marioneta, revivieron a Marco Mono, dirigidos por una invisible mano, cuyos hilos eran movidos a su vez por otra entidad, y así hasta el infinito.

-Zafó, el monito.

-Toca toca tocadisco, qué monito metafísico.

-Querrá decir "Metafísico".

-No, así no me da la rima.

-En fin... ya en la Ciudad de los Cien Obeliscos, nuestro ladino mandril se cruzó con un avechuchesco trepador, quien descubrió que su propia ambición era más poderosa que él, mientras se hacía tortilla contra el piso, cayendo desde la cima de su ego.

-Marche una tortilla de avechucho.

-Pisicaca, flor de eructo, cagó el garca por corrupto.

-Y así fue como Marco Mono abandonó la ciudad, aburrido y apagado por la tristeza gris que esta había dejado en su alma, dispuesto a continuar sus andanzas. Pero esa es otra historia, porque el sol ya ha bajado.

Y rumbearon para las casas, fantaseando bajo las estrellas.

EL AUTOR DEL MES

HOY: Jose Ma. Beroy

por Andres Accorsi

José María Beroy prefiere que lo llamen simplemente Beroy. Nació en Barcelona en 1962 y después de muchos años de leer comics y practicar dibujo, resultó finalista de un concurso organizado por la revista Creepy. A raíz de esto, logró publicar un par de historietas unitarias en las revistas Rambla y Rampa, hasta llegar al esperado debut en la propia Creepy, en 1985.

Ya desde su primer trabajo largo (Dr.Mabuse), Beroy impacta con un dibujo elegante, sensual, expresionista, complejo, pero a la vez dinámico, atrapante, fácil de seguir. El autor (que, curiosamente, vio las películas de Fritz Lang después de finalizar esta obra) capta a la perfección la atmósfera de Metrópolis y recrea con extraña maestría la intrincada trama de poder y destrucción de la historia original.

Dr.Mabuse le vale a Beroy varios premios y la posibilidad de -una vez cancelada Creepy- pasar a Zona 84, donde produce la serie titulada 999, otra hipnótica saga con la humanidad al borde de la hecatombe definitiva. En 1987 (y siempre en Zona 84), Beroy comienza a explorar el fértil campo de la historieta en colores, con una serie de unitarios luego recopilados (con páginas nuevas) bajo el título de La Enfermedad del Sueño. Pero una jugosa oferta de Norma Editorial aleja a Beroy de las revistas de Toutain.

Así recala en Cairo, donde publica durante 1988 su extraña serie Ajeno. Sin embargo, el resultado no lo conforma y, cuando Norma decide recopilar la saga, Beroy rehace por completo el segundo episodio, agrega cuatro páginas y cambia varios diálogos. En 1989 realiza algunas historias cortas y comienza a preparar el primer (y hasta ahora único) tomo de Las Aventuras de Tristán Karma, titulado Zoo y publicado en 1990 por Cimoc. También a color, Zoo presenta varias historias autoconclusivas, hilvanadas por la presencia de un personaje-testigo.

Ya afianzado en el terreno del color, pero bastante desencantado con el devenir del "comic adulto", Beroy cambia por completo su estilo argumental y hasta altera algunos rasgos de su dibujo para probar suerte con una historieta para chicos, que resultó ser su mayor éxito: Detectives Audaces se publica en el suplemento infantil del diario El País desde 1991. Con este estilo menos anguloso y con toda la violencia que no puede plasmar en Detectives Audaces, Beroy se une al guionista J.M. Polls en 1992 y realizan durante dos años varios unitarios a color publicados primero en Cimoc y luego en un álbum titulado Versus.

Ya un tanto alejado del comic, Beroy hace ilustraciones para El Periódico de Catalunya y El Mundo Deportivo y otra serie infantil, Els Fabulosos Mallofré, para el diario Avui. Además suele trabajar en publicidad y dictar clases de dibujo y color en una escuela de comic de Barcelona. Favorito de chicos y grandes en España, ampliamente reconocido en Europa y con varias obras publicadas en EEUU, Beroy es uno de los tantos autores inéditos en Argentina y uno de los pocos que nunca nos defraudó.

© BEROY

LISTA 666 PUCHO INTENDENTE LISTA 666

HONESTIDAD Y PROGRESO PARA BUENOS AIRES.

PARTIDO DE LA OSCURIDAD ETERNA

PARTIDO DE LA OSCURIDAD ETERNA

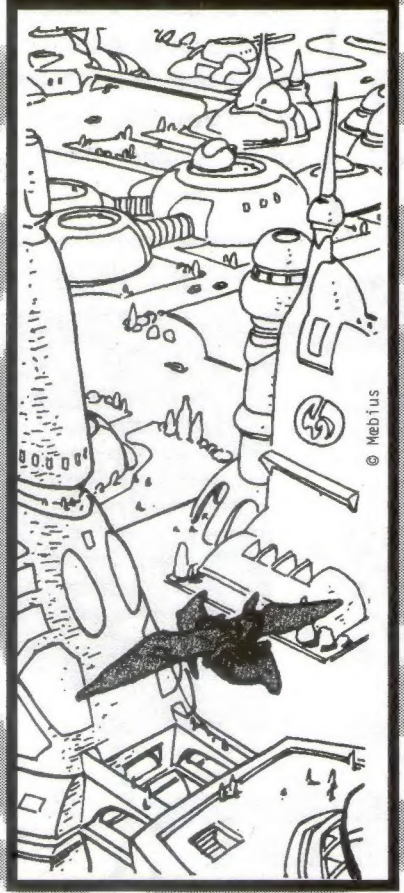
Fotocopiá esta página, recortá la boleta y el 30 de junio entre tantos ladrones, elegí a uno conocido.

PUCHO ES © GARCIA FERRE

ANARKOMIX

el oraculo

El mítico foro de la sabiduría eterna se pone una vez más a disposición de las acongojadas almas que lo consultan. Que se haga la luz del conocimiento, allí donde reina la duda!



Fernando Rodríguez pregunta: ❶ ¿Cuánto cuesta una estatua de resina de Cazador? ¿Dónde se consigue?. ❷ ¿Cuál fue la primera aparición de Ripclaw?. ❸ ¿Cuántos años tienen los Cazadores?. ❹ ¿Qué pasó con Beavis y Butt-Head en Telefé?

Respuestas: ❶ El precio varía según los locales. Consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista. ❷ Cyberforce Nº1. ❸ Lucas tiene 33, Claudio Ramírez tiene 32 y Mauro y Renato Cascioli tienen 18 y 21, respectivamente. ❹ Ahí los tenés, argentinizados por Tinelli y sus gomas. This sucks!

Claudio del Río pregunta: ❶ ¿Crisis está editada en español?. ❷ ¿Es conseguible en los locales especializados?. ❸ La Zero Hour de la que ustedes hablaron en el nº3, ¿es la misma que iba a publicar Perfil?.

Respuestas: ❶ Sí. ❷Supongo que sí. ❸ Sí.

José Luis Boterberg pregunta: ❶ ¿Quién es el padre de la bastarda que parió poderosa?. ❷ En el último número de la Liga de la Justicia Europa argentina, ¿quién es el tipo que viene a buscar a Kilowog y para que lo quiere?.

Respuestas: ❶ Ya lo contesté en Comiqueando Nº17. ❷ Un enviado de Starro, que viene a pedir la ayuda de la LJE para reparar su nave y volver a su planeta.

Federico Reggiani pregunta: ¿A qué números de la edición USA de Daredevil corresponde el contenido de la Elektra Saga publicada por Forum?.

Respuesta: En realidad corresponde a la miniserie americana Elektra Saga, que es un remix de varios números de Daredevil, una historia de Bizarre Adventures y algunas páginas dibujadas ad hoc.

Ignacio Fernández Paupy pregunta: ❶ ¿En qué año Wrightson se fue de Swamp Thing?. ❷ ¿A cuánto se cotiza la Ernie Pike nº1 (1960)?. ❸ ¿Cuántas historias de Arzach hizo Moebius?. ❹ ¿Se va a recopilar algo nuevo de Altuna?.

Respuestas: ❶ 1974. ❷ Alrededor de 20 pesos. ❸ Hasta ahora, seis. ❹ En Argentina, por ahora no.

Luis Maldonado pregunta: ❶ ¿Cuántos años tenía Barbara Gordon cuando apareció Batman?. ❷ ¿A qué edad se hizo Batichica?. ❸ ¿De quién es hija?. ❹ ¿Cuál fue la última aparición de Ra's al Ghul dentro de la continuidad?.

Respuestas: ❶ Alrededor de 12. ❷ Alrededor de los 15. ❸ De Roger Gordon (hermano de James) y su esposa, que falleció cuando Barbara era muy chica. ❹ En Azrael Nº7.

Martín Colodner pregunta: ❶ En el DCH RPG, ¿hace falta hacer tirada de Gadgetry con el Omni-Gadget?. ❷ Una vez usado, ¿se debe pagar de nuevo?. ❸ Si no se pueden tener más de 3 Omni-Gadgets sacados a la vez, ¿por qué Penguin tiene 10 ACD omni-umbrellas (X4)?.

Respuestas: ❶ La tirada de Gadgetry es para crear gadgets o manipular gadgets que el personaje no conoce. ❷ No. ❸ El Penguin no puede usar más de dos omni-umbrellas por round, pero tiene cuatro, cada uno con un poder distinto valuado en 10 APs (probá con Flame Project, que es lo más!).

Martín Casanova pregunta: ❶ ¿Quién es Thanatos?. ❷ ¿Por qué los comics americanos que compro en Octubre tienen fecha de portada de Noviembre?. ❸ ¿Superman vs.Aliens entra en la continuidad?. ❹ ¿Cómo funcionan los poderes de Gunfire, cuál es su alter ego y a qué se ocupa?.

Respuestas: ❶ Un enemigo de Aquaman oriundo de otra dimensión. ❷ Casi todos los comics americanos tienen la fecha de tapa dos meses adelantada. Esa fecha indica el mes en que el comerciante debe dejar de exhibir las revistas. ❸ Si ningún guionista de Superman hace referencia a esa historia, yo te diría que no. ❹ Gunfire convierte en armas de fuego a todo lo que toca. Se llama Andrew Van Horn y es el dueño de Industrias Van Horn, una empresa que fabrica tecnología de punta.

"Creo que logro pescar con qué se copan los chicos porque todavía tengo una edad cercana a la de ellos. Hablo mucho con mi hermano menor que colecciona comics y todavía me resulta fácil ponerme en el lugar de un chico jovencito que compra comics. Yo me imagino qué es lo que quieren ver en un comic-book".

J.Scott Campbell.

"El erotismo me molesta, me siento incómodo con ese tema. Creo que la sensación erótica es una agresión. El erotismo es una excusa para vender y poner sexo gratuitamente en los comics".

Vicente Segrelles.

"La electricidad del rock me revienta tanto como el aerógrafo en el dibujo. Con el aerógrafo te salen los fondos que es una maravilla, lisitos, prolijos... Pero en un escenario yo quiero ver a un tipo solo con una guitarra, y en un tablero quiero ver a un tipo con un lápiz, a ver qué hace".

Carlos Nine.

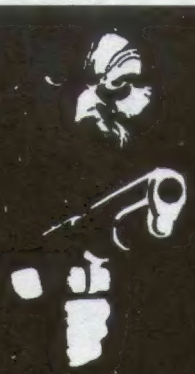
"Si bien Preacher es básicamente un comic de terror, con un montón de elementos religiosos e incluso blasfemos, en realidad la serie es como una gran road movie que, eventualmente, recorrerá el mundo. Es la historia de una búsqueda, barnizada con muchísimo humor negro".

Garth Ennis

ANARKOMIX TOP TENS

Siguen llegando los votos para nuestros rankings, verdaderos termómetros de las preferencias comiqueras. Estas son las posiciones en cuatro de ellos, más el Ranking del Staff. Si querés que tus favoritos figuren en estos listados, mandá tus votos a Av.Forest 536, piso 8, of.36, Capital (1427). Hacete oir!

MEJOR ARTISTA INTEGRAL



1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Wonder Woman)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (Punx)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. George Pérez (descansando)
7. Peter Bagge (Hate)
8. Jeff Smith (Bone)
9. Michael Allred (Madman)
10. Matt Wagner (Batman/Grendel II)

DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Legends of Dark Knight)
2. Carlos Meglia (Livevil, Cybersix)
3. Leonardo Manco (varios proyectos)
4. Los Cazadores (Lucas, Claudio Ramírez, Mauro Cascioli)
5. Enrique Breccia (trabajos para Italia)
6. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
8. Juan Zanotto (Starlight)
9. Ariel Olivetti (varios proyectos en Marvel)
10. Eduardo Risso (varios proyectos)

MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Next Men (Dark Horse)
4. Legion of Superheroes (DC)
5. Generation X (Marvel)
6. Outsiders (DC)
7. WildCATs (Image)
8. New Titans (DC)
9. Freak Force (Image)
10. Blood Syndicate (Milestone)

MEJOR PERRA

1. CYBERSIX (Meridiano
2. Rogue (Marvel)
3. Wonder Woman (DC)
4. Miel (Milo Manara)
5. Catwoman (DC)
6. Vampirella (Harris)
7. Psylocke (Marvel)
8. Lady Death (Chaos!)
9. Glory (Image)
10. Fire (DC)

MEJOR MUTANTE DE MARVEL

1. BEAST
2. Magneto
3. Nightcrawler
4. Wolverine
5. Quicksilver
6. Iceman
7. White Queen
8. Strong Guy
9. Multiple Man
10. Leech

RANKING DEL STAFF